LEVEL

ÖZEL SAYI

Genişletilmiş ve 2004 Strateji Ustası bölümleri eklenmiş tam çözümler CD'de

FİYATI: 9.500.000 TL / 9.50 YTL ISSN: 1304-527X SAYI: 2004/02

HALF-LIFE 2
MYST 4
GTA SAN ANDREAS
DAWN OF WAR
ROME TOTAL WAR
VAMPIRE: BLOODLINES
CODENAME PANZERS

TAM ÇÖZÜMLERİ

2004'ÜN EN İYİ OYUNLARININ DETAYLI REHBERLERİ

LEVEL YAZARLARINDAN OYUNLARA ÖZEL

USTA TAKTİKLERİ

9 771304 527036 02

kenan9593

POWERING TECHNOLOGY

E-TİCARETTE 4. YIL

KAYITLI 20.000 ÜYE

DÜNYA 54 MARKASI

TAM 2000 ÜRÜN

KİŞİLİK 25 UZMAN KADRO

TEKNOLOJİ 600 M² MAĞAZASI

DC ijital enter .com

www.dijitalcenter.com

TAGAN

Gerçek Güç Kaynakları

COOLER MASTER

Kasa ve Overclock Ürünleri

Rio

MP3 Jukebox

Hercules

Ses ve DJ Ürünleri

Razer

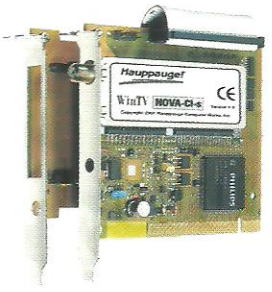
Pro-Gaming Mouse

THRUSTMASTER

Pro-Gaming Ekipmanları

Thermaltake

Bilgisayar Kasaları



Hauppauge!

TV ve Uydu Kartları

Thermaltake

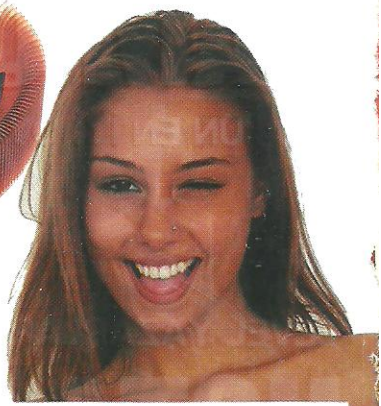
Extreme Soğutma Sistemleri

INFOSEC UPS SYSTEM

Koruma Prizleri

ZALMAN

Sessiz Soğutma Ürünleri



CORSAIR

Extreme Overclock RAM 'leri

DC ijital enter .com

www.dijitalcenter.com

Online Al
www.DijitalCenter.com

Ara Al
0212 217 40 20

Uğra Al
Büyükdere cad. Akabe İş Merkezi
No:78-80 Mecidiyeköy/İstanbul

kenan9593

Yeniden Merhaba

Bir yıl ne kadar da çabuk geçti. Hani her ikinci sayıda derler ya "sizden gelen beklemediğimiz derecedeki ilginin sonucunda ikinci sayıyı hazırlamaya karar verdik" diye... Biz bekliyorduk. Aralık 2003'te hazırladığımız Strateji Ustası kısa sürede yok satınca yeniden piyasaya sürmek zorunda kalmıştık.

Bu yılın ise özel bir durumu vardı: Yıl boyunca pek kayda değer bir oyun çıkmamışken, bütün klasikler yıl sonuna yığılacaktı. Half-Life 2, GTA San Andreas, Rome Total War gibi türlerinde şu an için bir numara olan bütün oyunların 2 ay içinde çıkması bizim işimizi zorlaştıracaktı. Ama editörlerimiz hazırlanmış, klavye ve fareler temizlenmiş bekledik... Sırayla bütün bu müthiş oyunlar çıktı. Önce inceleme için derinlemesine oynadık, sonra da Strateji Ustası için gezilmemiş tek bir piksel, poligon bırakmadık. Sonucu şu an elinizde tutuyorsunuz.

Bu özel sayıda emeği geçen tüm editör arkadaşlara teşekkür ederiz. En çok da hem şu an okuduğunuz, hem de geçen yıl hazırladığımız Strateji Ustası'nda en çok emeği geçen Eser Güven'e. 2005 yılında çıkacak olan onlarca mükemmel oyunun tam çözümünde görüşmek dileğiyle.

Level Özel Strateji Ustası Ekibi

LEVEL
ÖZEL SAYI

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

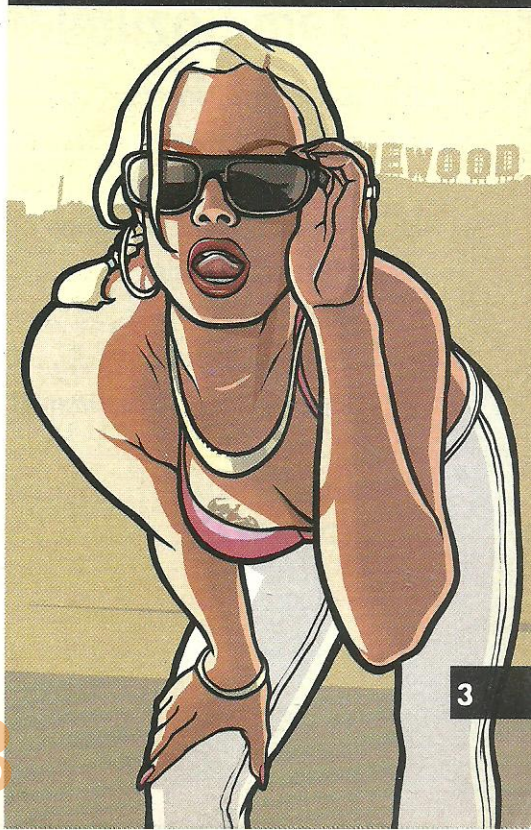
Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr
Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr
Serbest Yazarlar Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr
Kaan Alkın jesuskane@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Grafik Tasarım Didem İncesağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halkla İlişkilerMüdürü Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu Nihan Özkasap
Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

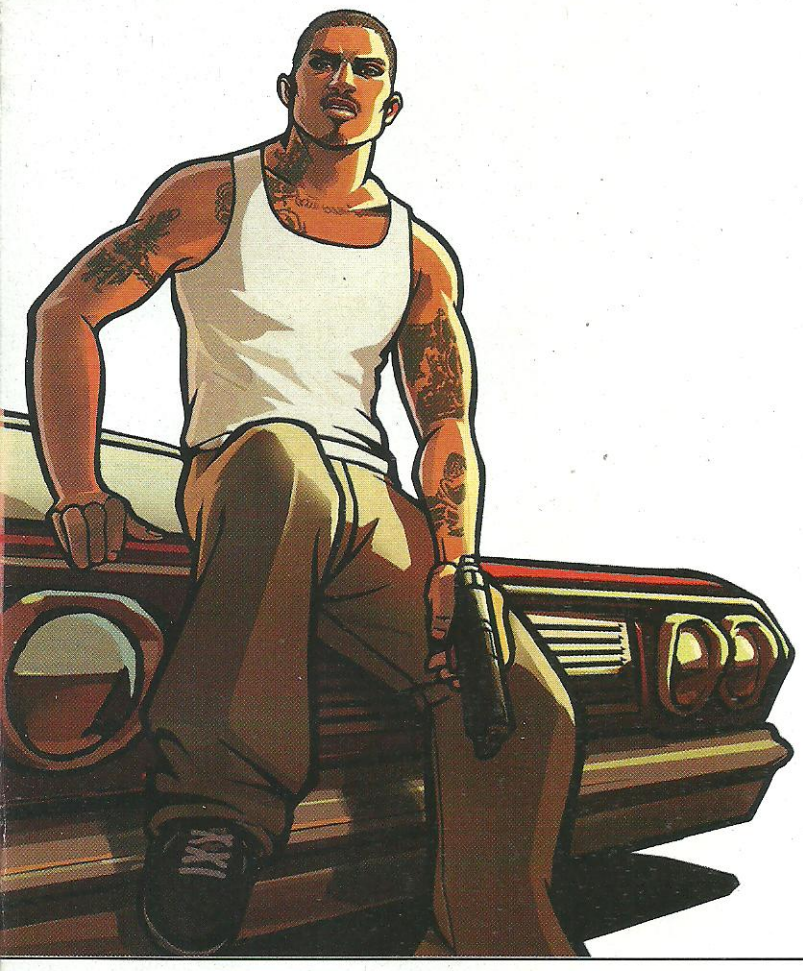
VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş
Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

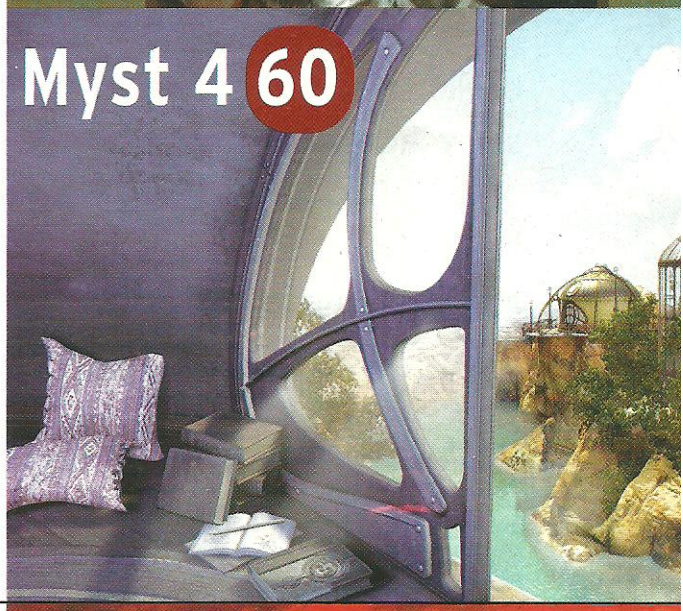
VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU
Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi
4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38
Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım BİRYAY A.Ş.
Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.

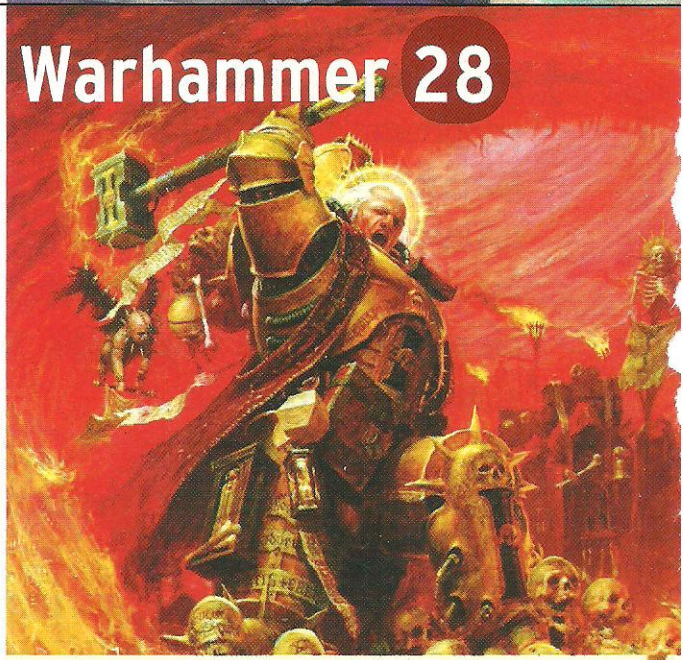
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

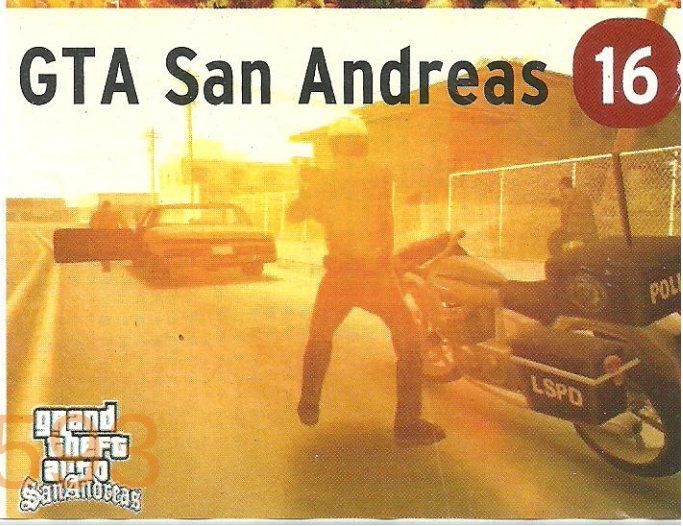


kenan9593









Editörden 03
İçindekiler 04

Tam Çözümler

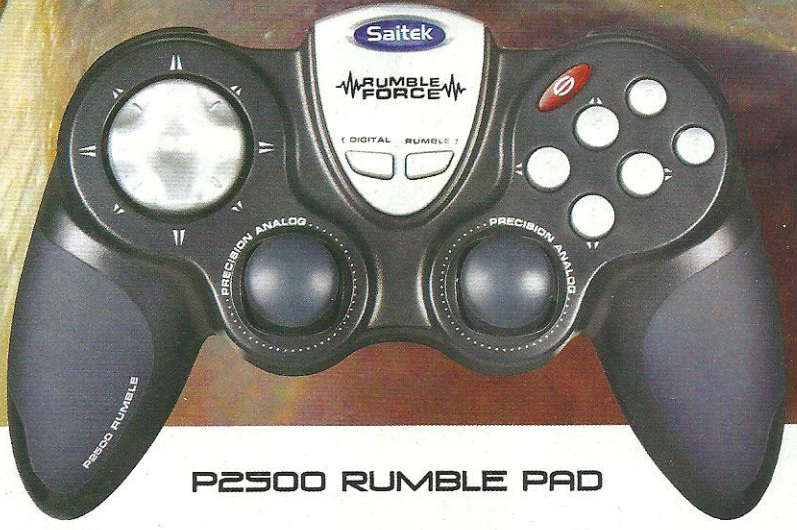
Codename Panzers 46
GTA San Andreas 16
Half-Life 2 36
Mortal Kombat Deception 57
Myst 4 Revelation 60
Rome Total War 52
Vampire: Bloodlines 06
Warhammer 40000: Dawn of War 28

Usta Taktikler 74
CD İçeriği 82

kenan95

HİSSETMEYE HAZIRSAN

KONTROL SENDE!



P2500 RUMBLE PAD

P3000 WIRELESS PAD AND DOCKING STATION

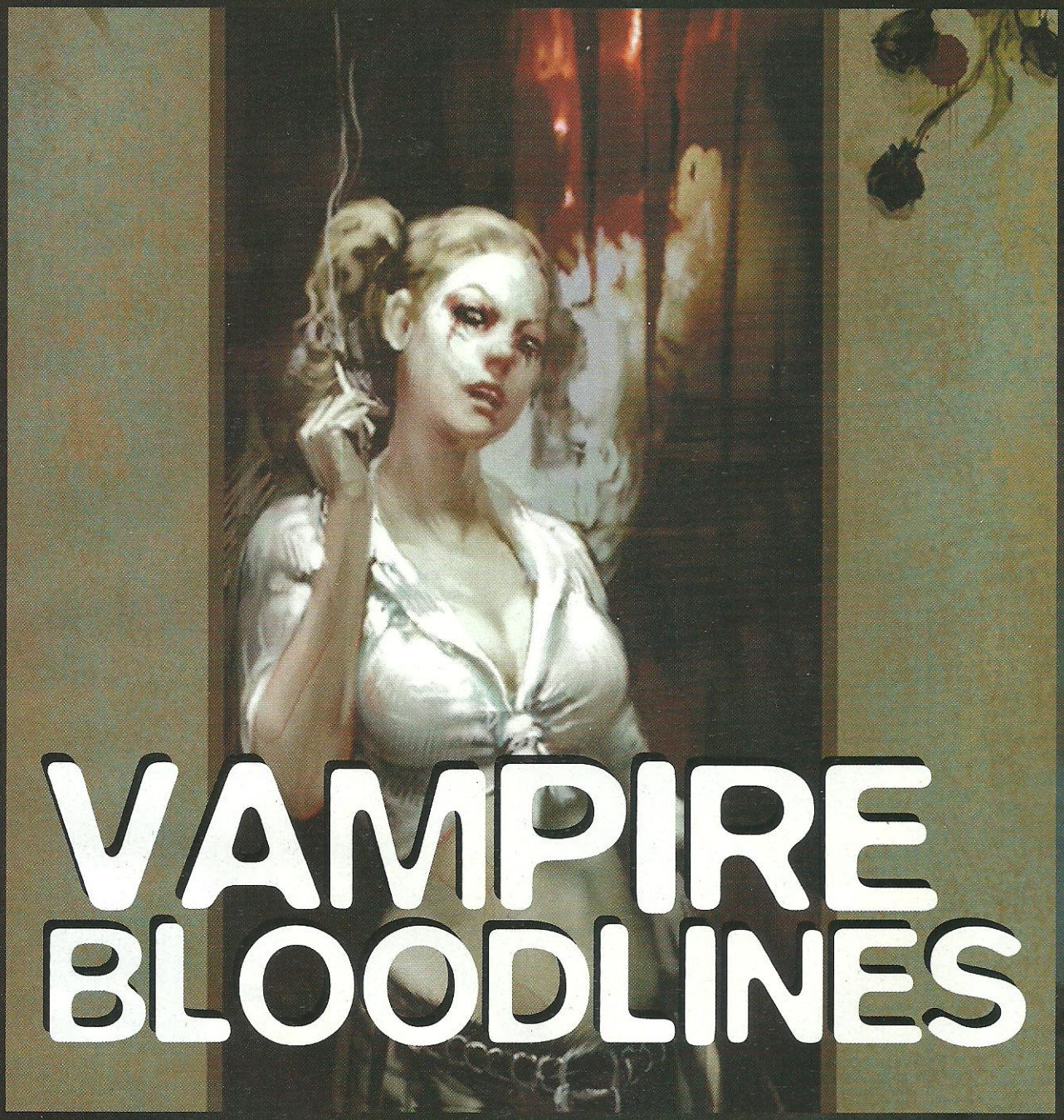
P880 DUAL ANALOG PAD

P220 DIGITAL PAD

Saitek
www.saitek.com

element
Musa Dayı Sok.Can İş Merkezi No:4/1-A Mecidiyeköy
İstanbul Tel: (212) 356 7522 Fax: (212) 356 7436
www.elementbilgisayar.com.tr info@elementbilgisayar.com.tr

kenan9593

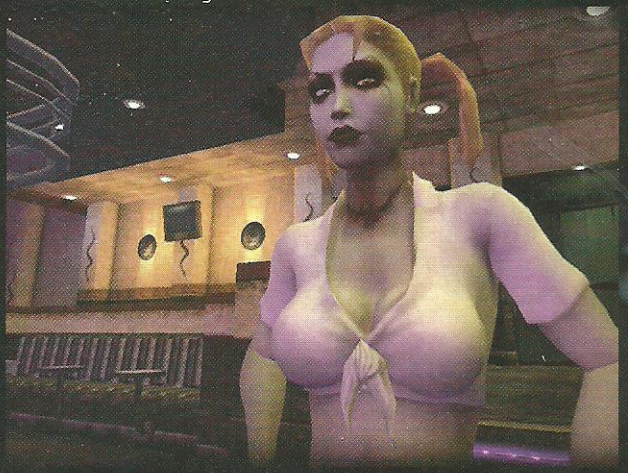


VAMPIRE BLOODLINES

Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere ve Ventrue. Hangisi sizsiniz?

Vampire dünyasıyla ilk olarak 2000 yılında Vampire: The Masquearade - Redemption ile tanışmıştık. Aradan uzun zaman geçti ve gecenin yaratıklarının karanlık dünyası bir kez daha bize içine davet etmek üzere geri geldi. Bloodlines'da, amacı sadece hoş bir gece geçirmekken kendini bir anda vampir olarak bulan ve hayatını zor kurtaran bir karakteri görevden göreve koşturacağız. Görevleri açıklamaya başlamadan önce hemen belirtmeliyim ki burada anlatılan görevler, sadece oyunun ana senaryosunu ilgilendiren görevlerdir. Bunlar dışında değişik karakterlerle karşılaşmanız sonucu alacağınız birçok yan görev sayesinde karakterinizi daha da geliştirmeniz mümkün olacaktır. Bu yazıdaki müthiş desteklerinden dolayı Tremere klanından kardeşim Erce'ye çok teşekkür ettikten sonra Jack'i fazla bekletmeden gecenin yaratıkları hakkında vereceği küçük derse yetişmeye çalışalım...

Oyunun başrolündeki tüm bayanların ortak bir özelliği var. Jeanette de istisna değil..

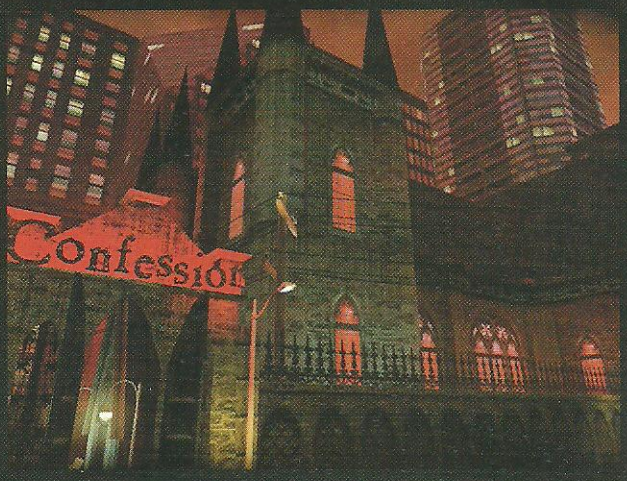


SANTA MONICA

WHEREFORE ART...MERCURIO? Oyunun ilk görevinde Mercurio'yu bulmanız gerekiyor. Öncelikle masanızın üzerinde Mercurio'nun si-

kenan9593

Club Confession oyunun en göz alıcı mekanlarından biri...



zin için bıraktığı notu okuyarak bilgisayarınızın şifresini öğrenin. Ayrıca çekmecenize bıraktığı 100$'ı da almayı unutmayın.

Maillerinizi okuyup Mercurio'nun 24 Main Street'de 4. dairede kaldığını öğrendikten sonra banyo zeminindeki saati ve banyo dolabındaki ilaç kutusunu alın. Oyunda bunlara benzer birçok eşya size para kazandırmaya yaradığından hiç birini atlamamaya dikkat edin. Buzdolabından kan torbalarını alın, aşağı kata inin ve yerdeki gazeteden Santa Monica iskelesinde işlenen cinayet hakkında bilgi alın. Böylece "Carnival of Death" isimli görevi de listenize eklemiş olacaksınız.

Apartmandan çıkıp sokağa doğru ilerlediğinizde Jack'in size vermek istediği küçük dersle ilgilenebilir ya da doğrudan caddeye çıkarak kanlar içerisinde kalmış bir adamın ilerideki apartmana girdiğini görebilirsiniz.. Dikkatli baktığınızda adamın girdiği apartmanın Mercurio'nun kaldığı yer olduğunu fark edeceksiniz. İlerleyip apartmana girin ve 4. daireye yönelin. İçeri girdiğinizde Mercurio ile konuşun ve hikayesini dinleyin. Sizden bir takım serseriler tarafından çalınan parasını ve patlayıcıları bulmanızı isteyecek ki bu da bir sonraki ana göreviniz olan "Surf's Up" ı tetikleyecek. Ayrıca acısını dindirmek için sizden istediği ilaçları getirmeyi kabul ederseniz, listenize bir yan görev daha eklemiş olacaksınız.

SURF'S UP Mercurio'nun dairesinden çıkın ve plaja doğru yönelin (Yolunuzu bulmak için tüm otobüs duraklarında bulunan haritalardan yararlanabilirsiniz.)

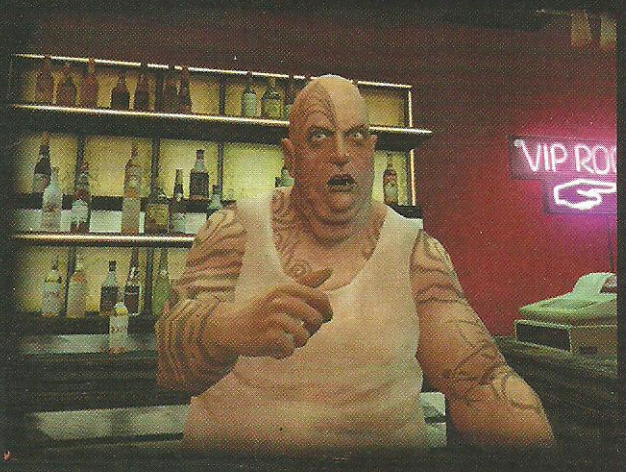
Plaja ulaşır ulaşmaz bir kadın size doğru yaklaşacak ve Mercurio'nun bahsettiği serserileri nerede bulabileceğinizi söyleyecek. Daha sonra E. isimli gençle konuşursanız, o da aradığınız adamlar hakkında size bilgi verecektir. E. ile konuşmanızda arkadaşça bir yaklaşım izlerseniz, verdiği bilgiler sayesinde "Thin Bloods" isimli yeni bir yan görevi tetiklemiş olacaksınız.

E. ile konuşmanızı bitirdikten sonra plaj girişinin hemen sağ tarafındaki demir çitlerden geçin ve merdivenleri tırmanın. Burada işinizi ister gizlilik temasına bağlı olarak isterseniz de karşılaştığınız her serseriyle bire bir ilgilenerek yapabilirsiniz. Evin içindeki odalardan birinde Mercurio'nun bahsettiği patlayıcıları ve 250$'ı bulacaksınız. Yine satış amaçlı olarak evde bulduğunuz araba teybini de yanınıza alabilirsiniz.

İşiniz bittikten sonra Mercurio'nun yanına geri dönün. Konuşmanızda, patlayıcıları ve çalınan parasını bulduğunuzu söylediğinizde Mercurio sizden Sabbat'ların kullandığı bir depoyu yok etmenizi isteyecek ve böylece bir sonraki ana görevinizi almış olacaksınız.

Eğer karakteriniz kadın ise... ve yeterli derecede Seduction becerisine sahipseniz, serserilerle karşılaşmanızda bu özelliğinizi kullanarak ön kapıdan içeri girebilir ve ele başlarıyla kendinize güzel bir ziyafet çekebilirsiniz.

Gördüğünüz gibi oyundaki tüm karakterler o kadar da güzel değiller.



EXPLOSIVE BEGINNING Sabbat'ın kullandığı depoya ulaşabilmek için öncelikle yapmanız gereken bir dizi iş olduğunu fark edeceksiniz. Öncelikle sizi depoya sokabilecek tek kişi olan Bertram Tung'ı bulmalısınız. Bertham'ı bulmak içinse The Asylum'un sahibi Therese Voerman'la arasındaki sorunu çözmek durumundasınız.

The Asylum'a gidin ve içeri girer girmez size yaklaşan Therese'in kardeşi Jeanette ile konuşmaya başlayın. Konuşmanız bittikten sonra barmenle konuşun ve ona Therese'i görmek istediğinizi söyleyin ve asansörle ikinci kata çıkın.

Ofise girmeden önce Therese ile Jeanette'in tartışmalarının bitmesini bekleyin ve beklerken yerdeki altın yüzüğü alın. Kardeşlerin tartışması bitince içeri girin ve Therese ile Bertram Tung hakkında konuşun. Therese, Berthram'a ulaşabilmeniz için kendisi için bir şeyler yapmanızı isteyecek ve "The Ghost Haunts at Midnight" görevini tetikleyecek.

Ocean House otelinden kolyeyi aldıktan sonra The Asylum'a geri dönün ve bu sefer de Jeanette'in sizden istediği "Sladhterpiece" isimli görevi yerine getirmek için Gallery Noir'e doğru yola çıkın. Buradaki işiniz de bittikten sonra yeniden The Asylum'a dönün ve kendinizi "Bad Blood" isimli göreve hazırlayın. Bu görevden sonra bir kez daha The Asylum'a dönün ve Bertram'a ulaşmak için yapmanız gereken son görev olan "Sibling Rivalry" ile karşılaşın.

Tüm ara görevleri tamamladıktan sonra nihayet asıl görevinize geri dönüp Bertram Tung ile tanışma fırsatını elde edeceksiniz. Bertram'ın yaşadığı büyük yağ deposuna ulaşmak için The Asylum'dan Sunco Gasoline'e doğru ilerleyin. Yağ deposuna girip Bertram'la konuştuğunuzda, size Sabbat'ın kullandığı depo hakkında bilgi verecek ve hazır olduğunuzda sizi oraya götürebileceğini söyleyecek.

Sabbat'ın deposuna ulaştığınızda zorlu karşılaşmalara hazırlıklı olmalısınız. İlk grubu atlattıktan sonra ana odaya girin ve sandıkların birinin içinden .38 lik mermileri alın. Arka kapıdan çıkın ve eğer kana ihtiyacınız varsa buradaki evsizden beslenin.

Tren vagonlarının arasından geçerken karşılaştığınız düşmanları öldürün. Kapıları kapalı olan vagonlardan bazılarının kilitlerinin açılabildiğini ve içeride mermilerin bulunabileceğini unutmadan yolunuza devam edin. Çitle korunmuş alanı geçip diğer binaya doğru ilerleyin ve kilidini açarak içeriden pompalı tüfek mermisi bulun.

Binadan devam ederek kapısını tek bir serserinin koruduğu kapıdan geçin. İçerideki serserileri hallettikten sonra üst kattaki ofise çıkın ve patlayıcıları yerleştirin. Patlayıcıları ayarlamadan önce buraya kadar geldiğiniz yolu kafanızda bir canlandırın çünkü aynı yoldan kaçmak için sadece 3 dakikanız olacak. Burada oyunu mutlaka kaydedin ve patlayıcıları yerleştirin. Geri dönüş yolunda daha fazla Sabbat ve emrindeki serserilerle karşılaşacaksınız.

kenan9593

Gargoyle denince akla nedense kanatlı birşeyler geliyor. Ama bu da yeterince korkutucu.

Zamanlayıcı çalışır çalışmaz alt kata inin ve Sabbat'ın kırarak içeri girmeyi tercih ettiği kapıdan dışarı çıkın. Tabii bu arada karşılaştığınız Sabbat vampirlerini öldürmeyi ihmal etmeyin çünkü onlardan kaçmak neredeyse imkansız. Geldiğiniz yoldan geri dönüp ilk binaya ulaştığınız anda Astrolite olanca gücüyle patlayacak ve depoyu havaya uçuracak. Patlamadan sonra, binanın önünde oyunun önemli karakterlerinden Beckett ile tanışacaksınız. Beckett'ın Santa Monica'ya gelme nedeni gibi konulardan konuştuktan sonra Sunco Gasoline'e geri döneceksiniz. Şehrin belirli bölümleri arasındaki yolculuğu yapmak için kullanacağınız taksiye binip Downtown'a gidin ve Ventrue Tower'a girerek LaCroix'e rapor verin.

Ventrue Tower'a girdiğinizde masada oturan güvenlik görevlisine Prince LaCroix'i görmeye geldiğinizi söylediğinizde sizin için asansörü çağıracak. Asansörde PH tuşuna basın ve Prince'in yanına çıkın. LaCroix'e Sabbat deposunun yok edildiğini söyleyin ve bu görevi sonlandırın. Daha sonraları Mercurio ile alış verişinizi devam ettirmek istiyorsanız Prince'le konuşmanız sırasında Mercurio'nun başarısızlıklarından bahsetmeyin. Konuşmanızın sonunda LaCroix sizden "Elizabeth Dane" isimli gemiyi araştırmanızı isteyecek ve böylece bir sonraki görevinizi almış olacaksınız.

Eğer karakteriniz Gangrel ise... Beckett'a onun yaptığı gibi kurda dönüşmek için ne yapmanız gerektiğini sorabilirsiniz.

Eğer karakteriniz Nosferatu ise... Ventrue Tower'daki koruma görevlisi sizi görür görmez ortalıktan toz olacaktır. Üst kata çıkmak için kullanabileceğiniz, bodrumdaki asansöre ulaşmak için ya kanalizasyonu kullanmalısınız ya da 10. dereceden kilitli kapıyı açmalısınız.

THE GHOST...AT MIDNIGHT "Explosive Beginning" görevi sırasında Therese Voerman sizden Ocean House otelindeki huzursuz bir hayaletin icabına bakmanızı isteyecek. Therese'in verdiği kanalizasyon anahtarını alın ve caddedeki en yakın kanalizasyon girişinden içeri girerek A kodlu çıkış noktasını bulun.

Otelin önüne ulaştığınızda ön kapının anahtarını bulun ve içeri girin. Otel, hayaletli olduğuna göre epey ürkütücü bir oyun deneyimiyle karşı karşıya olduğunuz söylenebilir. Üst kata çıkın (daha doğrusu çıkmaya çalışın). Merdiven çökecek ve bodrum katına düşeceksiniz. Tünelden aşağı doğru ilerleyin ve sağ taraftaki hasarlı duvarı tespit ederek duvarı kırın. Odanın içerisindeki gazeteye bir göz atın ve çalışmaya başlayan çamaşır makinelerinden kapağı açılanın içerisindeki kazan dairesi anahtarını alın. Alt kata inerek kazan dairesini bulun ve koridorlara yeniden elektrik verecek olan sistemi çalıştırın.

Geldiğiniz yoldan geri dönün ve bodrumdaki asansörü kullanarak ikinci kata çıkın. Odalardan birinin içerisindeki komodinin üzerindeki anahtarı alın. Dışarı çıkın ve hayalet kadının işaret ettiği odaya doğru yönelin. Deliği kapatan tahtaları kırın ve alt kata inin. Bardaki asansör boşluğuna girin ve oradan mutfağa geçin. İçeride bulunan günlüğü okuduğunuzda başka bir yan görev olan "Spiritual Relase"i tetiklemiş olacaksınız.

Elinizde kolye ile Therese'i görmek için The Asylum'a döndüğünüzde Therese yerine Jeanette ile karşılaşacaksınız. Kolyeyi Jeanette'e kesinlikle vermeyin yoksa göreviniz başarısızlıkla sonuçlanır. Konuşmanız sırasında Jeanette sizden Gallery Noir'a gidip bazı resimleri yok etmenizi isteyecek ki bu da "Slasterpiece" görevini tetikleyecek. Galerideki işinizi bitirip geri döndüğünüzde Therese ile konuşabilecek ve kolyeyi ona vererek bu görevi sonlandırabilecek-siniz.

SLASHTERPIECE "Explosive Beginning" görevinin karmaşık dizgisi arasında Jeanette'ten alacağınız bu görevi yapmak için Gallery Noir'e gitmelisiniz. Galeriye yaklaşır yaklaşmaz ara sokağın girişinde bulunan polis memuruyla konuşmaya başlayacaksınız. Etkileyici bir konuşma sonucunda polis memurunun size ön kapıyı açmasını sağlayabileceğiniz gibi arka kapıdan da galeriye ulaşabilirsiniz.

İçeriye girdiğinizde, Jeanette'in verdiği bıçakları kullanarak resimleri şu sırayla kesin:

CAINE SLAYS ABEL
CAINE CURSED BY GOD
CAINE MEETS LILITH
CAINE SPURNS LILITH

Resimleri kesme işlemi tamamlandıktan sonra oldukça zorlu bir düşmanla karşı karşıya kalacaksınız. Düşmanınızı öldürdükten sonra hemen galeriyi terk edebilir ya da kasadaki 250$'ı cebe indirebilirsiniz. Ama unutmamanız gereken şey, kasadaki parayı aldığınızda insanlığınızın bir kısmını kaybedecek olmanız. Oyun tarzınıza göre kararınızı verin ve arka kapıdan dışarı çıkarak Asylum'a geri dönün.

Eğer karakteriniz Malkavian ise... "Dementation" yeteneğinizi kullanarak galerinin kapısındaki güvenlik görevlisinden arka kapının anahtarını alabilirsiniz.

BAD BLOOD Asylum'a geri döndüğünüzde alışmış olduğunuz üzere yine aradığınız kişiyi bulamayacaksınız. Therese ile konuşup sizden Surfside Diner'a gidip kardeşiyle görüşmenizi istediğini öğrendikten sonra hemen yola koyularak yolun karşısındaki restorana gidin. İçeri girip arka tarafa doğru ilerlediğinizde, girişin yakınındaki serseri-

kenan9593

ler size ateş açacaklar. Onlardan kurtulduktan sonra yine arka tarafa doğru ilerleyin ve çalan telefonu açın. Jeanette size Therese'in kendisini öldürmeye çalıştığını ve hemen Asylum'a dönmeniz gerektiğini söyleyecek. Böylece "Sibling Rivary" görevi tetiklenmiş olacak.

SIBLING RIVALRY Asylum'a geri dönünce gerçekten ilginç bir görüntüyle karşılaşacaksınız. Kardeşlerle konuşmanız sırasında üç farklı seçeneğe sahip olacaksınız. Bunlardan ikisi, kardeşlerden birinin diğerini öldürmesiyle sonuçlanırken son seçenek, beraber yaşantılarına devam etmelerini sağlayacak. Ancak son seçeneği uygulayabilmek için 4. dereceden "Persuade" yeteneğinizin olması gerekiyor. Kardeşler arasındaki sorunu ne şekilde çözerseniz çözün sonuç olarak görevlerinizi tamamlamış ve Bertram Tung ile görüşme fırsatını yakalamış olacaksınız.

DOWNTOWN

ELIZABETHAN RENDEZVOUS LaCroix'le konuşup Elizabeth Dane isimli gemiyle ilgili görevi aldığınızda, LaCroix sizden gemide bulunan Ankaran Sarcophagus'u bulup incelemenizi ve bunu yaparken hiç bir polis memuruna zarar vermemenizi isteyecek. Bunun dışında The Last Round Bar'a gidip Nines Rodriguez'le de konuşmanızı söyleyecek.

The Last Round bara gidip üst kata çıkın ve kapıdaki elemanla kısa bir konuşma yaptıktan sonra Nines'a yönelerek Camarillai Anarchs ve Prince hakkındaki düşüncelerini öğrenin.

Nines'la işiniz bittikten sonra Santa Monica'ya geri dönün ve plaja gidin. Plajdaki botu kullanın ve gemiye çıkın. Gemiye ulaşınca gizlice ilerleyerek korkulukların yanındaki polis memuruna yaklaşın. Konuştuğunuz polis memurunun, gemiye gizlice bir haber muhabirini sokmak için para aldığını öğrenince konuşmanızı bu yönde yaparak onda polis raporunu alın. Yardımsever polis memuru, güvenlik odasındaki arkadaşını çağırınca sağ taraftan gizlice ilerleyerek sağ taraftaki kapıdan içeri girin. Üst kata çıkın ve bilgisayarı kullanarak kontrol yazılımına ulaşın (şifre: lighthouse). Kontrol yazılımı aracılığıyla tüm kapıları açın ve kameraları aktif hale getirin. Bu sayede ekrandan Ankaran Sarcophagus'un bulunduğu yeri görebilirsiniz.

Girdiğiniz kapının karşısındaki kapıyı kullanarak dışarı çıkın ve merdivenlerden aşağı inerek kayıt odasına girin. İçeriden gemiyle ilgili belgeleri alın. Tüm bunları yaptıktan sonra LaCroix'in sizden istediği tüm görevleri yerine getirmiş olacaksınız. Eğer polis memurundan raporu alamadıysanız, kargo bölümüne gizlice girmeniz ve raporu oradan temin etmeniz gerekecek. Tüm işlerinizi tamamladığınıza göre bota geri dönün ve Downtown'a giderek Venture Tower'a gidin.

Venture Tower'a girmeden önce (klinikteki yaralı kızla ilgili yan görevi yaptıysanız) Heather isimli bayan size yaklaşıp sizinle beraber yaşamak istediğini söyleyecek. Kabul edin ve böylece her zaman elinizin altında bulunacak olan kişisel kan kaynağınıza sahip olun. Heather'in teklifini kabul ettikten sonra istediğiniz zaman evinize geri dönüp ondan beslenebilir ve bir kaç dolar para alabilirsiniz.

Yeniden Venture Tower'a yönelin ve LaCroix'in yanına çıkın. Gemiden aldığınız belgeleri LaCroix'e verdikten ve edindiğiniz bilgileri aktardıktan sonra bir sonraki göreviniz olan "Calling Dr.Grout" tetiklenecek.

Eğer karakteriniz Brujah, Toreador ya da Ventrue ise... ve görevi hiç bir polis memuruna zarar vermeden tamamladıysanız, LaCroix size Skyline Apartmanlarında yeni bir daire tahsis edecek.

Eğer karakteriniz Malkavian ise... bottaki polis memurunu kolaylıkla haber muhabiri olduğunuza ikna ederek polis raporu alabilirsiniz.

CALLING DR. GROUT LaCroix'in yanından ayrılın ve kayıp vampir lideri Aleister Grout'u bulmak üzere taksi aracılığıyla Grout Malikanesine doğru yola çıkın.

Downtown... Grafikler gerçekten nefes kesici.

Malikaneye ulaştığınızda, Nines Rodriguez'in telaşlı bir şekilde oradan ayrıldığını ve konuşmasında tuhaf davrandığını göreceksiniz.

Dr. Grout'un malikanesine girdiğinizde, yapının çok büyük olduğunu fark edeceksiniz. İçeride dişi ve erkek zombi tipi yaratıklarla bolca karşılaşacaksınız ve görevinizde ilerleme kaydedebilmek için çeşitli bulmacaları çözmek zorunda kalacaksınız. Eğer isterseniz neredeyse her odada bulunan ve Dr. Grout'un bizzat kaydettiği ses bantlarını dinleyebilir ve araştırmaları hakkında fikir sahibi olabilirsiniz.

İçeri girdiğinizde sağa dönün ve üst üste yığılmış olan mobilyaların altından eğilerek geçin. Koridorun sonundaki odaya girin ve uzak duvara yaklaşın. Duvardaki şamdanları; sol-sağ-orta sırasıyla çekin ve kilitli kapıyı açın. Odadan çıkmadan önce Dodge yeteneğinizi arttırmanızı sağlayacak olan kitabı alın.

Malikaneye girdiğiniz hole geri dönün ve sol tarafa doğru ilerleyin. Uzak uçtaki kapının artık açık olduğunu fark edeceksiniz. İçeri girin ve odanın sonundaki şamdanı çekerek merdivenlerin üzerine örten kapağı açın. Merdivenlerden çıkın ve bir sonraki odaya ilerleyin. Sola dönüp merdivenlerden aşağı inerek spiral merdivenlere ulaşın. Yukarı çıkın ve diğer kuleye geçin. Spiral merdivenlerden aşağı inin. Soldaki kapıdan girin ve odanın uzak ucundaki kapıya yönelin. İçerisinde şömine ve iki dişi zombinin bulunduğu odaya girin. Şömineyi inceleyerek gizli bölümü açan düğmeyi bulun. Açılan kapıdan diğer odaya geçin.

Daha önce üç şamdanlı bulmacayı çözdüğünüz kütüphanenin üst katına ulaşın. Aşağı kata inen kapağı açın ve bir sonraki şamdan bulmacasının bulunduğu yere ilerleyin. Öncelikle üç mumun da yanmasını sağlayın. Bunu başardıktan sonra orta şamdanı bir kez daha çekerek bulmacayı tamamlayın. Açılan gizli kapıdan girin ve aşağı inin. Elektrik bulmacasının bulunduğu odaya geldiğinizde hemen solunuzdaki düğmeyi kullanarak cihazlardan birini etkisiz hale getirin. Sürekli olarak yeni açılan kısımlardaki düğmelere ulaşarak sistemi tamamen kapatın ve son düğmeyi de kullanarak Grout Malikanesinin iç kısımlarına ulaşmanızı sağlayacak yolu açın.

Karşı kapıyı kullanarak dışarı çıkın. Malikane girişinden sola dönerek büyük merdivenin bulunduğu odaya girin. Arka taraftaki kapıyı kullanarak malikanenin iç kısımlarına ulaşın. Laboratuar buzdolabı anahtarını bulun ve odalardan birinde bulacağınız buzdolabının içerisinden kan paketlerini alın.

Malikanenin iç kısımlarının giriş kısmından sola dönün ve malikanenin inşa halinde gibi görünen kısımlarına ulaşana kadar ilerleyin. Buradaki tahtaları kullanarak bir üst kata çıkın. Bir sonraki oda-

kenan9593

ya ilerleyin ve merdivenlerden çıkıp kapıdan geçin. Sağ taraftaki teybi çalıştırın ve cam fanus içerisindeki kadının hareket edip önünüzdeki kapıyı açan mekanizmayı harekete geçirmesini bekleyin.

Son kapıdan da geçip Dr.Grout'un odasına ulaşın ve LaCroix'in aramalarına neden cevap vermediğini öğrenin. Kısa bir ara demodan sonra malikane bir patlamayla sarsılacak. Hemen balkona çıkın ve Bach isimli vampir avcısıyla ufak bir sohbet yapın. Yanma ihtimalinize karşı oyunu kaydedin ve balkondan aşağı atlayın. Yanmakta olan zombileri size fazla zarar veremeden öldürün. Alevler tarafından sarılmamış kapıları kullanarak içerisinde pencere bulunan odayı bulun. Karakteriniz pencereden atlayıp malikaneden kurtulduktan sonra Downtown'a dönün ve LaCroix'e rapor verin.

MUSEUM Ankaran Sarcophagus'u bulmak için taksi aracılığıyla müzeye ulaşın. Merdivenlerden inin ve koridordan sağa ilerleyin. Kapıdan geçin ve hafif aralık diğer bir kapıyı bulana kadar ilerleyin. İçeri girin ve anahtarı alın. Müzeye girdiğiniz yere geri dönün ve önünüzdeki kapıdan geçip üzenin ana kısmına ulaşın. Korumalardan saklanarak müzeyi araştırın ve kayıp eşyaların tutulduğu "Museum Lost and Found" etiketli odayı bulun ancak içeri girmeyin. Sağ tarafınızda kalan beyaz kapıdan geçin ve diğer bir odaya geçerek havalandırma boşluğunu bulun. İçeri girin yol ayrımına geldiğinizde sağa dönün ve aşağıdaki odaya düşün. Gizlenerek ilerleyin ve bodrum anahtarını alın. Dışarı çıkın ve müzenin ana kısmına geri dönün. Müzenin bodrumuna inin. Bu kısımda kameralara yakalanmadan ilerleyerek güvenlik odasını bulun. Bilgisayara girerek kameraları devre dışı bırakın. (Şifre: pterodactyl – velociraptor). Güvenlik odasından çıkıp etraftaki diğer odaları araştırın. Yan görevlerden birinde sizden istenen Fetish Statue'i almaya niyetliyseniz kapısı olmayan sadece büyük penceresinden içerisi görülen laboratuarın camını kırın ve içeri girerek heykelciği alın.

Odaları dolaşırken bilgisayarları da incelemeyi unutmayın bu sayede birazdan gireceğiniz kilitli kapının şifresinin 2358 olduğunu öğrenin. Şifreli kapıyı bulun ve içeri girin. Koridoru takip edin, kapıdan geçin ve lazerlerden kurtulmak için sağ tarafınızda kalan metal kutuyu bıçağınızla biraz kurcalayın. Eğer lazerler kapatmayı başaramasanız da çok önemli bir kaybınız olmayacaktır. Koridordan ilerleyin ve sondaki kapıdan geçin. İlerleyerek Sarcophagus'un ve Beckett'in bulunduğu odaya girin. Kısa bir konuşmadan sonra Venture Tower'a geri dönüp LaCroix ile konuşun.

FINDING GARY Ankaran Sarcophagus'un müzeden çalınması üzerine LaCroix sizden Hollywood'a gidip Nosferatu Gary'i bulmanızı isteyecek. Gary'i aramaya başlamadan önce Hollywood'a gidip Golden Age mücevher mağazasındaki Isaac Abrams'ı görmeniz gerekiyor.

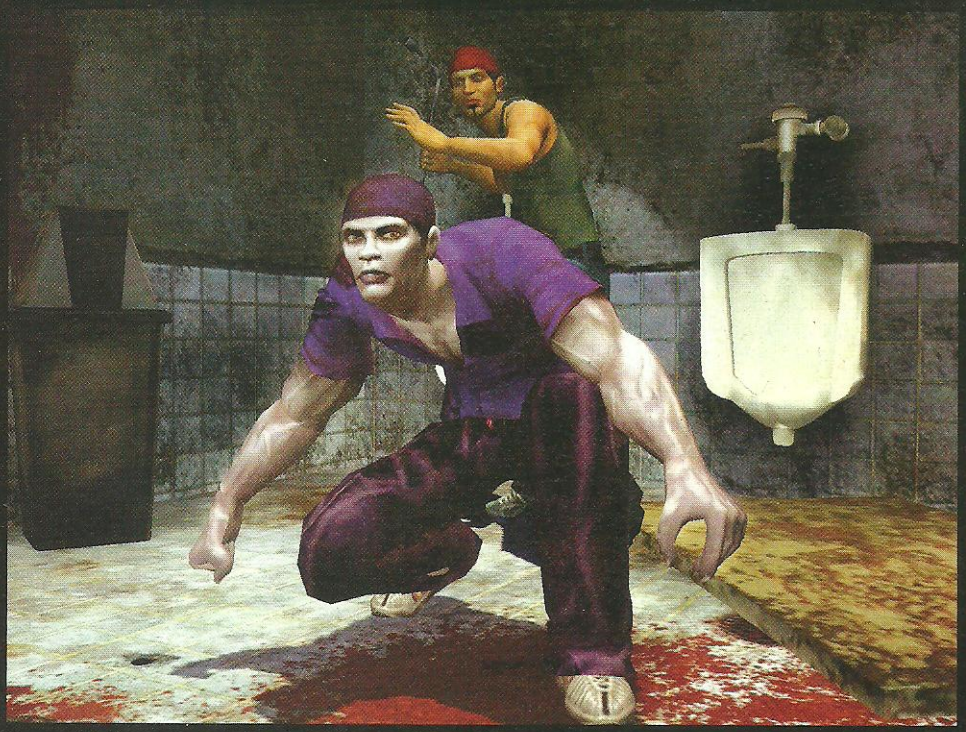
Isaac Abrams ile konuştuğunuzda sizden bir dizi görevi yerine getirmenizi isteyecek. Bu görevleri yerine getirdikten sonra yeniden Gary'i arama işine geri dönebileceksiniz. Isaac Abrams'ın verdiği görevlerden sonuncusunu tamamladığınızda "Nosferatu Warrens"a ulaşacaksınız. Gary'i bulmak için Isaac'in verdiği tonla görevi yapmanız yetmiyormuş gibi, bir de karışık lağım tünelleriyle uğraşmak zorunda kalacaksınız..

NOSFERATU WARRENS, LEVEL ONE Tzimisce'nin bodrumundaki kapılardan geçip, kırık kanalizasyon borusu aracılığıyla labirentin ilk bölümüne girin. Manivelayı kullanıp demir kapıyı açın. Yol ayrımında sola dönün. Demir kapıya kadar yürüyün ve solunuzdaki borudan geçin. Sağa doğru ilerleyin ve manivela yardımıyla demir kapıyı açın. Bir sonraki yol ayrımından sola dönün ve sağ tarafınızdaki servis kapısından içeri girin. Bu odadaki merdivenler Hollywood'un ana kanalizasyon şebekesine açılıyorlar ama şimdilik orasıyla işiniz olmadığı için odadaki günlüğü alıp dışarı çıkın.

Bir önceki yol ayrımından ters yöne doğru yürüyün. Karşılaşacağınız ilk ayrımdan sola dönün.Bir sonrakinden sağa dönün ve sağınızda kalan borudan geçin. Koridordan ilerleyin ve suyla dolu havuzun bulunduğu odaya girin. Acil boşaltım vanasını kullanarak suyun içeri çekilmesini ve sizi ikinci kata götürmesini sağlayın.

NOSFERATU WARRENS, LEVEL TWO Tünelde ilerleyin ve solunuzdaki merdivenleri kullanarak güvenli bir yere çıkın. Yaratıkları öldürdükten sonra diğer su yoluna geçin. Varillerden birini alarak suya atın ve pervanenin durmasını sağlayın. Pervane durduktan sonra üzerindeki boşluğa tırmanın. Odada ilerleyin ve bir sonraki kısma geçerek merdivenlerden inin. Aşağıdaki kuru tünele atlayın. Odalardan ilerleyin ve merdivenlerden çıkarak kapıdan geçin.

Malkavian erkeklerinin hareketleri insandan çok hayvana benziyor.



Kontrol odasındaki köprüden geçerken köprü kırılacak ve aşağı düşeceksiniz. Yeniden yukarı çıkmaya uğraşırken elektriğe kapılmamaya dikkat edin. Bunun için odanın sonuna ilerleyerek solunuzdaki elektrik düğmesini kapatabilirsiniz. Bu noktada biraz çabuk hareket etmeniz gerekecek. Pompayı kapatın ve yeşil ışığın yanıp "Safe" uyarısını vermesini bekleyin. Daha sonra pompayı tekrar açın ve merdivenlerde uğraşmadan doğrudan balkondan atlayarak suyun içine dalın. İleri doğru yüzmeye başlayın. Pervane yeterince hızlanmadan ve sizi geldiğiniz yöne doğru geri itmeye başlamadan önce tünelden sağa dönüp yukarı doğru yüzebilmelisiniz. Eğer ilk seferinde başaramazsanız zamanlamanızı daha iyi ayarlayarak tekrar denemelisiniz.

kenan9593

NOSFERATU WARRENS, LEVEL THREE Manivelayı kullanıp kapıyı açın ve diğer tarafa geçin. İlerleyin ve sağa dönün. Koridorun sonunda yine sağa dönün. Burada içerisinde işçilerin günlüklerinden birini barındıran bir servis odası daha var. Eğer kendinizi yenilemeniz gerekiyorsa merdivenleri kullanıp Hollywood sokaklarına geri dönebilirsiniz.

İlk yol ayrımına geri dönün ve bu sefer sola sapın. Aşağı inin daha sonra sağınıza bakıp "Authorized Personnel Only" etiketli ve 5.dereceden kilitli kapıdan geçin. Köprüden geçin ve bir sonraki kapıya ulaşın. Kapının diğer tarafına geçtiğinizde örümcek benzeri büyük bir yaratık göreceksiniz. Ama sakın onu patron yaratıklardan biri sanmayın çünkü ileride sık sık karşılaşacaksınız. Yaratığı öldürdükten sonra havalandırma boşluğunuz olduğu yere atlayın. Aşağı düşmemeye dikkat edin ve havalandırma boşluğundan geçerek bir sonraki kata ulaşın.

NOSFERATU WARRENS, LEVEL FOUR Duvarlardaki boruları kullanarak aşağıya sağ salim inin. Ana odadan çıkan koridora girin ve ilk sapaktan sola dönün. Karşınıza çıkan her şeyi öldürerek ilerleyin. Koridordan sağa ilerleyin, aşağı doru inin ve yaratıklarla dövüşen Nosferatu'ya yardım edin. Yakınlardaki cesedi araştırın ve anahtarı alın. Sağa döndüğünüz yere geri dönün ve bu sefer dümdüz ilerleyin. Sola dönün ve büyük yuvarlak odaya ulaşana kadar koridoru takip edin. Bilgisayarlar üzerinde anahtarı kullanın ve açılan büyük delikten aşağı atlayın.

NOSFERATU WARRENS, LEVEL FIVE Tünellerden ilerleyin ve köprüyü geçerken kırmızı sıvıya düşmemeye dikkat edin. Bu kısımda 3 farklı Nosferatu yaşamakta. Eğer yan görevler alıp kendinizi geliştirmek istiyorsanız Mitnick ve Imalia ile konuşun.

Gary'nin odasına gitmeden önce depo odasına girerek pasif disiplinlerinizi %25 arttıracak olan Galdjum isimli nesneyi alın. Dışarı çıkın ve Gary'nin yanına gidin. Gary ile konuşmanız sonucunda Chinatown'a gönderdiği ancak bir daha kendisinden bilgi alamadığı ajanı Barabus hakkında bilgi edinmeniz gerekliliği ortaya çıkacak. Bunu yapmak için Chinatown'a giderek Golden Temple'da Ming Xiao ile görüşmeniz gerekecek. Bu sayede ana senaryonun bir diğer kısmı tetiklenmiş olacak.

Gary ile konuşmanız bittikten sonra odanın arka tarafındaki kapıya yönelin ve tünelleri takip ederek Hollywood'daki mezarlıktan dışarı çıkın.

HOLLYWOOD

DEAD EX Hollywood'a ilk ulaştığınızda LaCroix'in dediği gibi Isaac Abrams'ı görmeye gidin. Sizi LaCroix'in yolladığını ve Gary'i bulmanıza yardım etmesini istediğinizde sizden bir dizi isteği olacak. Isaac, bir mal aldığını, satıcının mail yoluyla temasa geçip ürünü nereye getireceğini bildireceğini söyleyecek ve Ground 0 İnternet kafeye gidip satıcıdan her hangi bir mail gelmiş mi diye bakmanızı isteyecek.

Yolun aşağısındaki Ground 0 İnternet kafeye gidin. Üzerinde "Noob Camper" yazılı bilgisayarı bulun ve çalıştırın. Şifreyi "Kafka" olarak girin ve mailleri kontrol edin. İnternet kafeden dışarı çıkın ve Fast Buck'ın arka tarafında satıcı ile buluşun. Satıcı ile konuşmaya başladığınızda, tuhaf davranışlar sergilediğini ve ilk başta Isaac'i tanımadığını söylediğini göreceksiniz. Fakat daha sonra Isaac'i tanıdığını fakat istediği kasetin onda olmadığını belirtecek. "Ginger Swans" diye bir isimden bahsedip ortalıktan kaybolacak.

Isaac'in yanına dönüp satıcıdan elde ettiğiniz bilgileri verin. Isaac bu ismi duyunca size ufak bir hikaye anlatacak ve bir sonraki durağınızın mezarlık olması gerektiğinden bahsedecek. Isaac'in yanından ayrılın ve mezarlığa gidin. Ana girişin kapalı olduğunu göreceksiniz. Katedralin arka tarafına dolaşın ve duvardaki büyük deliği kapatan tahtaları başka bir yöne çekin. Açılan delikten içeri girerek mezarlığa ulaşın.

Patikayı izleyerek mezarlığın en alt tarafındaki büyük mozoleye ulaşın. İçeri girin ve Ginger'ın mezarını bulana kadar sağa sola bakının. Mezarı açın ve "Horror Tape Part 1" ı alın. Eğer bir yan görev daha istiyorsanız geri dönüş yolunda mezarlık bekçisine uğramayı ihmal etmeyin.

Isaac'in yanına geri dönün ve kaseti verin. Isaac kaseti seyrettikten sonra bunun yalnızca ilk bölüm olduğunu ikinci bölüme de ihtiyaç duyduğunu belirtecek ve böylece bir sonraki göreviniz başlamış olacak.

SNUFF IS ENOUGH Isaac'in yanından ayrılın ve Sin Bin'e gidin. İçeridek satıcıyla konuşmaya başlayın ve Death Mask Productions hakkında bilgi edinin. İkna yeteneğinizi kullanarak Flynn'in size tüm hikayeyi anlatmasını sağlayın ve kasetin yapımcılarıyla nasıl bağlantıya geçeceğinizi öğrenin. Flynn size dışarıdaki ankesörlü telefon çaldığında açmanızı ve sırasıyla "The moon is a mysterious mistress...", "...who walks the night with demons of dread." Diyaloglarını kullanmanızı söyleyecek.

Red Spot mağazasının önüne doğru yürüdüğünüzde bir telefonun çaldığını duyacaksınız. Telefonu açıp gereklik sözleri söylediğinizde, Luckee Star otelinde 2. odaya gitmeniz gerektiğini öğreneceksiniz. Lucky Star'a doğru yola koyulun ve 2.odayı bulun. İçeriden İnternet kafe anahtarını alın. Eğer Santa Monica'dan beri devam ettirdiğiniz yan görevlerinin varsa otelin 6.odasını da ziyaret edin.

Oyunda sık sık özel vampir güçlerinizi kullanmak zorunda kalacaksınız.

kenan9593

Otelden çıkıp İnternet kafeye geri dönün. Arka taraftaki kilitli kapıyı otelden aldığınız anahtar yardımıyla açın. Merdivenleri takip ederek gizli bir stüdyoya ulaşın. Stüdyoya girer girmez kasette gördüğünüz tuhaf yaratıkların saldırısına uğrayacaksınız bu yüzden dikkatli olun. Stüdyo içerisinde ilerleyin ve en son odada Death Mask Productions çalışanlarından birini bulun. Adamın söylediklerini dinlediğinizde kasetin aslında DMP yapımı olmadığını, bu yaratıkların yaşadığı gizemli bir evden çalındığını öğreneceksiniz. Odadaki masanın üzerine baktığınızda Isaac'in istediği kasetin 2. kısmını da ele geçirmiş olacaksınız.

Isaac'in yanına dönün ve kasetin ikinci yarısını da verin. Isaac, kaseti seyrettikten sonra evi tanıyacak ve sizi King's Way'deki bu gizemli eve yönlendirecek. Bu sayede görevinizin bir sonraki kısmına başlamış olacaksınız.

GOING THE WAY OF KINGS Taksi aracılığıyla Isaac'in bahsettiği gizemli eve ulaşın ve evin girişini araştırmaya başlayın. İkinci kata çıkın ve spiral merdivenleri kullanarak üçüncü kata ulaşın. Açılan cam kapıdan içeri girin ve kasetteki yaratıklardan biriyle karşılaşın. İkinci odadaki masanın üzerinden Mummywrap Fetish heykelciğini alın. Yakındaki merdivenlerden aşağı inin ve bir yüzük (Fancy Ring) bulacağınız odaya ulaşın. Bodruma ulaşana kadar merdivenlerden inmeye devam edin.

Bodruma ulaştığınızda kasetin yaratıcısı olan Tzimisce ile konuşmaya başlayın. Ondan alabildiğiniz kadar bilgiyi aldıktan sonra dövüşmeye başlayın. Tzimisce her ne kadar zor bir düşman olmasa da, sürekli olarak üzerinize yolladığı yaratıklarla uğraşmak işinizi biraz zorlaştırabilir.

Tzimisce'nin işini bitirdikten sonra Isaac'in verdiği görevler tamamlanmış olacak. Arka taraftaki kapıdan dışarı çıktığınızda Nosferatu labirentine ulaşacaksınız ve Gary'i arama görevinize devam edeceksiniz.

CHINATOWN

KIKINAPPED Gary ile konuşup Chinatown'a gönderdiği ajanı Barabus'u aramaya başladığınızda ilk durağınız Red Dragon restoranı olacak. Wong Ho'dan konu ile ilgili yardım istediğinizde, size kızının kaçırıldığını ve onu bulmanız karşılığında istediğiniz bilgiyi verebileceğini söyleyecek. Tam bu konuşma sürerken telefon çalacak ve Wong kızı hakkında yeni bir bilgi alacak. Daha sonra kızının Lotus Blossom'da tutulduğunu söyleyecek.

Lotus Blossom'a girdiğinizde çok fazla düşmanla savaşmaya hazır olmalısınız. En az dövüşle bu kısmı atlatmak için içeri girdikten sonra sağdaki ilk kapıdan geçin ve üst kata çıkın. Daha sonra soldaki ilk kapıyı açmaya çalışın. 7.dereceden kilitli bu kapıyı açma yeteneğiniz varsa çok fazla kargaşa olmadan buradan kurtulabilirsiniz demektir. Eğer kilitli kapıyı açmak için yeterli yeteneğiniz yoksa öncelikle odanın anahtarını bulmalısınız. Bu durumda sizi daha fazla düşmanın görmesi ve daha çok kargaşa çıkması söz konusu olacaktır. Kiki'yi içeriden çıkardıktan sonra geldiğiniz yoldan geri dönün ve dışarı çıkın.

Red Dragon'a geri dönün ve Wong ile konuşun. Kızının kaçırılma nedeni ve kaçıranlar hakkında (Tong) kısa bir söyleşiden sonra, Wong size Barabus'u bulma yolunda yardım edebilecek olan bir arkadaşından bahsedecek ve bir sonraki görevinizi tetikleyecek.

ORIGINAL GANGSTER Wong'un bahsettiği Zhao'yu bulmak için ara yollardan geçip Zhao'nun sahibi olduğu ithalat-ihracat deposunu bulmalısınız. İçeriye girdiğinizde yukarı kata çıkın ve Zhao ile konuşmaya başlayın. Zhao size Tong'un lideri Johnny'nin sahibi olduğu Glaze Club'ın giriş şifresini verecek ve bir sonraki görevinizi başlatmış olacak. Tam bu sırada Tong'un adamlarından oluşan küçük bir ordu depoya girecek ve size ciddi anlamda bir tehlike yaşatacaklar.

Çok fazla bir ateş gücüne sahip oldukları için bir yerlere saklanıp, düşmanlarınızı teker teker öldürmek daha akıllıca olacaktır. Aksi takdirde sizi kısa yoldan son yolculuğunuza uğurlayabilirler. Düşmanlarınızın hepsini öldürdükten sonra göreviniz tamamlanmış olacak.

DRAGON'S TAIL Zhao'nun deposundan ayrıldıktan sonra, size belirttiği üzere Glaze Club'a doğru yola çıkın. Kulübün iki farklı girişi var. Üzerinde hiç bir işaret olmayan ancak yan tarafındaki şifre panelinden tanıyabileceğiniz arka kapıdan girmek sizin için daha faydalı olacaktır.

Eğer gizlenme yeteneğiniz güçlüyse, size fazladan deneyim puanları kazandırması açısından, Johnny'nin yanına kimseye görünmeden girmeniz daha iyi olacaktır. Ancak gizlenme yeteneğini kullanmasanız da daha fazla kargaşaya rağmen Johhny'ye ulaşmak pek de zor olmayacaktır.

Johhny'ye ulaştığınızda ne yazık ki istediğiniz bilgileri ondan alamayacağınızı göreceksiniz. Ama buralara kadar boşuna gelmediğinizi, Johhny'yi öldürüp ekrandaki adamla konuştuktan sonra anlayacaksınız. "The Mandarin" lakaplı adam size Fu Syndicate binasını ziyaret etmenizi, Barabus'un bu binada tutulduğunu söyleyecek. Bu sayede bir sonraki göreviniz başlamış olacak.

COME INTO MY PARLOR Geldiğiniz yoldan dışarı çıkıp Fu Syndicate binasına doğru yönelin. Chinatown'un başlangıç noktasındaki büyük binaya ulaştığınızda sol kapıdan konferans odasına geçin ve ekranda beliren Mandarin'le kısa bir söyleşi daha yapın. Bir sonraki odaya geçtiğinizde bir tuzağa kıstırıldığınızı fark edeceksiniz.

Birazdan geçeceğiniz tüm odalar, Mandarin'in sizin için hazırlamış olduğu çeşitli testleri içeriyor. Korumalı bir camın arkasından sizi izleyen ve konuşan Mandarin'in eşliğinde ilk odada bir gaz testine tabii tutulacaksınız. Nefes almaya ihtiyacının olmadığı ve gerçek bir vampir olduğunuz ortaya çıkınca bir sonraki odaya geçmenize izin verilecek.

İkinci odada radyasyon testine tabii tutulacaksınız ve bundan da etkilenmediğiniz anlaşılınca sıradaki odaya geçeceksiniz. Bu odadaki lazerlerden sakınmak için lazerlerin altından geçin ve sıradaki odaya ulaşın. Sıradaki testte dönen bıçaklar mevcut ve bunları da geçmek en az lazerleri geçmek kadar kolay. Tek yapmanız gereken bıçakların arka tarafındaki duvara bakıp, buradaki deliklere ateş etmek. Bu sayede bıçaklar duracak ve sıradaki teste geçebileceksiniz.

Sıradaki testimiz hacın zararlarıyla ilgili olacak. Odada size doğru bir hac doğrultmuş olan adamı hallettikten sonra bir sonraki odaya geçin ve merdivenlerden yukarı çıkıp size saldıran tüm düşman-

Nosferatu'ların çirkinliği dillere destandır. Ama hem çirkin, hem seksi olmak da mümkün(!).

kenan9593

ları öldürün.

Bir sonraki odadaki elektrik testini geçmek için tavandaki elektrik kaynaklarına ateş edin. Yeterli miktarda hasar verdiğinizde bu kaynaklar tamamen işlevsiz kalacak ve bir sonraki odaya geçmenize izin verilecek.

Son testte ateşe karşı dayanıklılığınız ölçülmeye çalışılacak. Ancak bu odanın en büyük artısı, içerideki gaz tüplerini kendi yararınıza kullanabilecek olmanız. Camın yanındaki tüpe ateş edin ve patlamanın etkisiyle Mandarin'i koruyan korumalı camın kırılmasını sağlayın.Kırılan camdan içeri girin ve soldaki ilk kapıdan geçin. Depoya inen merdivenleri kullanın ve Mandarin'i öldürerek hücre anahtarını alın. Hemen yakındaki hücreyi açarak Barabus'u serbest bırakın ve bir görevi daha tamamlamış olun.

ITALIAN DINNER Barabus'u kurtardıktan sonra Gary size bir teşekkür telefonu açacak ve Ankaran Sarcophagus'u bulmak istiyorsanınzGiovanni malikanesine gitmeniz gerektiğini söyleyecek.

Taksi aracılığıyla malikaneye ulaşın ve içeriye girmenin yollarını aramaya başlayın. İçeriye sorunsuz girmenizi sağlayacak en kolay yol kendinize bir davetiye bulmak. Taksiden indikten sonra ilerideki karı kocanın yanına gidin ve önce kadınla sonra da adamla konuşun. İkna yeteneğiniz yeterli düzeyde ise adamı karısının kötü göründüğüne ve kusmak üzere olduğuna ikna edebilirsiniz. Onlar ortamdan ayrıldıktan sonra da yere düşürdükleri davetiyeleri alıp içeriye sorunsuz bir şekilde girebilirsiniz.

İçeriye girdiğinizde amacınıza ulaşmak için 2 farklı yol kullanabilirsiniz. Bunlardan birinde gizlenme ve dövüş yöntemini kullanarak malikanenin gizli bölümlerine ulaşırken diğerinde daha sosyal bir yöntemi benimseyebilirsiniz.

Ana salona girin ve Giovanni ailesinin üyeleriyle konuşarak çeşitli sırlarını açığa çıkarıp deneyim ve para kazanın. Daha sonra beyaz giysili kadın üzerinde çekiciliğinizi kullanarak kütüphanenin gizli bölümlerine doğru bir seyahat şansı elde edin. Eğer bu yolu izlemek istemezseniz kütüphaneyi kendiniz bulup duvardaki manivela yardımıyla gizli tünele ulaşabilirsiniz.

Aşağı katlara indikten sonra ameliyat masanın üzerindeki manivelayı kullanarak zombi dolu bodrum katlarının kapısını açın. Bu arada bir yan görev gereği olarak Giovanni kitabını da burada bulabilirsiniz.

Zombilerin arasından ilerleyin ve sizi bir alt kata götürecek merdivenlere ulaşana kadar karşılaştığınız her şeyi öldürün. Alt kata ulaştığınızda burasının Ankaran Sarcophagus'un saklandığı en son kat olduğunu göreceksiniz. Ancak Sarcophagus'u alıp götürmenin çok da kolay olmadığını fark etmeniz pek uzun sürmeyecek. İçerideki iki kardeşle konuşup LaCroix ve Ming Xiao arasındaki iş ilişkisini öğrendikten sonra kardeşlerle dövüşmeye başlayın. İkisini de öldürdükten sonra bir ara demo eşliğinde Sarcophagus'u kamyona yükleyip LaCroix'in yanına götüreceksiniz.

FİNAL GÖREVLERİ

SOCIETY FOR THE PRESERVATION OF PROFESSORS Ankaran Sarcophagus'u LaCroix'e geri getirdikten sonra bir de Sarcophagus'un açılamaması problemiyle karşı karşıya kalacaksınız ve bu durumu çözümlemek yine size kalacak. Beckett'la konuşun ve kapağı açabilecek tek kişinin Society of Leopold tarafından kaçırılmış olan Ingvar Johansen olduğunu öğrenin.

Taksi aracılığıyla binanın önündeki kayalıklara ulaştıktan sonra gizlice binanın içine süzülün. Eğer gizlenmeyi başaramazsanız çok ciddi bir direnişle karşı karşıya kalacaksınız demektir. İçeriye girdikten sonra tuzaklara dikkat ederek tuzağın yanındaki bilgisayarı kullanıp (Şifre: soc) ısı algılayıcıları vampirden insana çevirin. Odaları dolaşarak karşılaştığınız düşmanları teker teker öldürün. Binanın orta odalarına doğru ilerleyin ve odalardan birinden Grunfeld Bach'ın günlüğünü bulun.

Binanın girişinin yakınlarındaki iki kapı aracılığıyla alt ve üst katlara gidebileceğinizi göreceksiniz. Eğer 9.seviyeden kapı açma yeteneğiniz varsa doğrudan alt kata yönelin. Aksi takdirde üst kattaki anahtarı bulmanız gerekecek.

Bodrum katına indiğinizde karşılaştığınız düşmanları öldürün ve varillerden birini yerinde kaldırarak gizli bir geçide açığa çıkarın. Geniş hole ulaşana kadar ilerleyin ve holün diğer tarafına ulaşın. Bu kısımda Isaac'in oğlu Ash'i kurtararak başka bir yan görevi de aradan çıkarabilirsiniz. Sağ taraftaki yolu seçip vampir avcıları tarafından korunan büyük alana girin. Bu kısımlarda gizlice ilerlemek yararınıza olacaktır. Yolun sonuna kadar ilerlediğinizde Grout malikanesinde karşılaştığınız vampir avcısı Grunfeld Bach ile bir kez daha karşı karşıya geleceksiniz. Dövüş başladığında Bach size uzun menzilli silahıyla ateş etme yolunu seçecek. Sürekli olarak bir şeylerin arkasına saklanarak Bach'in yanına yaklaşmak ve ona yavaş yavaş hasar vermek zorundasınız. Çünkü her saldırıdan sonra Bach farklı bir noktaya kaçacak ve siz tekrar saklan-vur yöntemiyle ona zarar vermeye çalışacaksınız.

Bach'ı öldürdükten sonra tahta merdivenlerden yıkarı çıkın ve Johansen'i bulun. Konuşmanız sırasında Johansen'den Ankaran Sarcophagus'u açmak için bir anahtarın gerekli olduğunu öğreneceksiniz. Bu kısımda oyunu kaydedin çünkü konuşmanın bittikten sonra bir sonraki büyük mağarada bulunan bota ulaşmak için sadece 1 dakika süreniz olduğunu fark edeceksiniz. Merdivenlerden aşa-

Karşınızda oyundaki en güzel varlık: VV

kenan9593

Böylesine parlak bir çocuk nasıl olur da oyunun en aşağılık yaratığı olur anlamak mümkün değil.

ğı atlayın ve bota doğru koşun. Bota bindikten sonra Downtown'a geri döneceksiniz. Eğer bu kısımda Johansen'i de kurtarmayı başarırsanız fazladan bir insanlık puanı kazanabilirsiniz.

Ventrue Tower'a geri döndüğünüzde bir şeylerin yanlış olduğunu fark edeceksiniz. İçeri girip LaCroix'in yanına ulaştığınızda Sabbat'ın kuleye düzenlediği saldırıyı öğreneceksiniz. LaCroix sizden Hallowbrook oteline gitmenizi ve Sabbat liderini öldürmenizi isteyecek. Bu sayede bir sonraki görevinize başlamış olacaksınız.

HELL AT THE HOTEL HALLOWBROOK Hallowbrook oteline geldiğinizde içeriye ön kapıdan giremeyeceğinizi fark edeceksiniz. Otelin arka tarafına dolaşın ve buradaki yapı asansörünü kullanarak içeri girin. Hemen belirtmeliyim ki Hallowbrook oteli oyunun en son dövüşlerinin yaşandığı yerlerden biri olacak. Bu yüzden her türlü özel vampir gücünüzü kullanmaya hazır olmalısınız.

Otelin içerisi hayli karışık olduğundan yolunuzu rahatlıkla kaybetmeniz mümkün olacaktır. Bu yüzden sürekli olarak yeni düşmanların bulunduğu yerlere doğru ilerleyip duvarlardaki kırıklara dikkat edin. Alt katlara ulaşmanız gerektiği için asansör boşluğunu bulup aşağı atlamalısınız. Daha sonra Heather'in Sabbat tarafından öldürüldüğü odaya ulaşacaksınız.

Spiral şeklinde iki merdivenin bulunduğu odaya girip orta kısma doğru ilerlediğinizde merdivenler mavi bir ateşle kaplanacak. Öncelikle iki merdivenin başında uzun menzilli silahlarla ateş eden iki adamdan kurtulmalısınız. Bunu yapmak için siz de uzun menzilli silahlarınızı kullanmalısınız. Daha sonra ister alevlerin içerisinden geçip birebir dövüşerek, isterseniz de yine silahlarınız aracılığıyla uzaktan ateş ederek balkondaki düşmanınızı öldürün.

Açılan kapıdan geçtiğinizde holde ilerleyin ve merdivenlerden aşağı inin. Sabbat liderinin kullandığı mekanın ortasına geldiğinizde ilk olarak King's Way'de karşılaştığınız ve Isaac'e götürdüğünüz kasetin yapımcısı olan Tzimisce ile bir kez daha karşılaşacaksınız. Andre size Sarcophagus'un yok edilmesini söyledikten sonra oldukça büyük bir kurtçuğa dönüşecek. Bu dövüş hayli zor olsa da uygun zamanlama ve katananız ile yapılacak yerinde hamlelerle Tzimisce'yi öldürmeyi başarabilirsiniz. Tzimisce öldükten sonra kapıdan çıkınca kendinizi doğrudan otelin önünde bulacaksınız.

Otelin önüne çıkınca Ming Xiao yanınıza gelecek ve LaCroix'le olan anlaşmalarından bahsedecek. Hazırladığı plan sayesinde Grout'u Nines'in değil kendisinin öldürdüğünü söyleyecek. Tüm bunları anlattıktan sonra sizden LaCroix'e karşı gelmenizi ve onunla iş birliği yapmanızı isteyecek. Eğer bu konuşma sırasında olumlu bir tavır takınırsanız oyunun son bölümünde Ming Xiao ile ittifak kurma seçeneğini elde edeceksiniz.

Konuşmanız bittikten sonra LaCroix'in tanına dönün ve Sabbat liderinin ölümünden bahsedin. LaCroix, Sarcophagus'u açacak olan anahtarın Ming Xiao'da olduğunu öğrenince Anarchs ile ittifak yapıp Ming'den kurtulmayı planladığından bahsedecek. Bu konuşma sonucunda bir sonraki görevinin tetiklenmiş olacak.

THE ENEMY OF MY ENEMY The Last Round'a gitmek için LaCroix'in yanından ayrıldığınızda bir kez daha Beckett'le karşılaşacaksınız. Beckett size yaklaşıp Sarcophagus'u kesinlikle açmamanızı söyleyecek. Bunun için herhangi bir neden belirtmese de söylediklerinde çok ciddi olduğunu göreceksiniz. Beckett'e uyarısı için teşekkür ettikten sonra, Beckett kurda dönüşecek ve ara sokaklara girip gözden kaybolacak.

Last Round'a doğru devam edin ve içeri girince Damsel'e Nines'ın nerede olduğunu sorun. LaCroix'in Grout'un ölümünden sorumlu tuttuğu Nines için kan avı başlatması sebebiyle Nines'in orta-

Bu taflı bayanın ortağı olmak istiyorsanız vereceği görevleri yapmalısınız.

kenan9593

lıktan kaybolmak zorunda kaldığını öğreneceksiniz. Damsel'e LaCroix'in söylediklerini aktarınca Nines'ın Griffith parkında saklandığını öğreneceksiniz. Konuşmanız bittikten sonra dışarı çıkın ve taksi aracılığıyla parka ulaşın.

Parka geldiğinizde teleferiğe binerek yukarı çıkın ve teleferik binasından ayrılıp Nines'la konuşun. LaCroix'in ittifak yapmayı istediğini söyleyince birden bire çevrenizi alevlerin sardığını fark edeceksiniz. Siz her ne kadar alevlerden korkmasanız da, kurt adamların arazisinde çıkan bir yangının ne demek olduğunu Nines size kısaca izah edecek ve lafını bitirir bitirmez dev bir kurt adamın saldırısına uğrayacak.

Kurt adamın peşinize düşmesi ve bir sonraki teleferik için 4 dakika beklemeniz gerektiği gibi bir durum söz konusu olduğundan hemen kaçmaya başlamalısınız. Saldırılarınızın kurt adama hiç bir zarar veremediğini göz önünde bulundurduğunuzda gözlem binasının içerisinde odadan odaya koşturarak önünüzdeki 4 dakikayı geçirmenin en mantıklı seçenek olduğunu göreceksiniz.

Eğer illa kurt adamı öldürmek istiyorsanız, öncelikle gözlem binasının dışındaki küçük kulübenin duvarında bulunan elektrik şalterini açarak gözlem kulesine elektrik verin. Gözlem binasına girin ve ana kontrol odasına ulaşın. Ana kapıları açan düğmeye basın ve kapılar açıldıktan sonra kurt adamın gelmesini bekleyin. Kurt adam geldiğinde düğmeye bir kez daha basın ve kapı tarafından ezilmesini sağlayın. İşiniz bittikten ve teleferik geldikten sonra teleferiğe binerek aşağı inin.

Aşağıya indiğinizde Jack'le karşılaşacak ve otomatik olarak Santa Monica'daki evinize gideceksiniz. Jack, LaCroix'in sizinle oyun oynadığını ve sizin için başlattığı kan avından bahsedecek. Şehrin bölümleri arasında kullandığınız taksinin sürücüsünün arkadaşı olduğunu ve taksiye ulaşmanız halinde sizi istediğiniz yere götürebileceğini söyleyecek.

Jack'le konuşmanız bittikten sonra dışarı çıkın. Ortamın değiştiğini ve etrafta sadece vampirlerin olduğunu göreceksiniz. Taksiye ulaşmak için karşınıza çıkan tüm vampirleri öldürmelisiniz. En sonunda taksiye ulaştığınızda senaryoyu tamamlayacak ve sizi 5 farklı sona götürebilecek olan son görevinize başlayacaksınız.

OUT FOR BLOOD Taksi sürücüsüyle konuşmanız sonucunda verdiğiniz karar senaryoyu tamamlamak için yapmanız gereken görevlerin sayısını belirleyecek. Ming Xiao ile ittifak kurmak dışında vereceğiniz tüm kararlarda 2 farklı görevi tamamlamak zorundasınız. Tahmin edebileceğiniz gibi Ming Xiao ile ittifak kurduğunuzda sadece LaCroix ile ilgilenmeniz gerekecekken, diğer seçeneklerde iki vampir efendisinin de icabına bakmak zorunda kalacaksınız.

Eğer Ming Xiao ile ittifak kurmadıysanız ilk önce onun mekanına gidecekseniz. Ming'in bulunduğu yer çok büyük olduğundan her yeri araştırmanız ve karşılaştığınız tüm düşmanları öldürmeniz gerekiyor. Düşmanlarınızı öldürüp bir süre ilerledikten sonra ortasında büyük bir heykel ve etrafında 4 farklı basınç plakası bulunan bir oda bulmalısınız. Bulunduğunuz katın 4 farklı köşesindeki odalarda 4 tane heykelcik bulunuyor. Her heykelciği tek tek alıp yeniden bu merkez odaya dönmelisiniz. Ancak heykelcikleri alırken bulundukları kaidelerin şekillerine bakmalısınız. Merkez odaya döndüğünüzde her bir heykelciği uygun kaideye yerleştirin ve açılan geçitten geçerek Ming'le yapacağınız son dövüşe hazırlanın. Oldukça zorlu bir dövüşten sonra geldiğiniz geçitten geri dönerek bir sonraki görevinize doğru yola çıkın.

LaCroix ile karşılaşmanız da aynı Ming'de olduğu gibi öncelikle bir çok hizmetkarı öldürmek şeklinde olacak. Bu görev de bir öncekine benzer şekilde bina içerisinde tüm odaları araştırarak ve LaCroix'e ulaşan yolu bulmaya çalışarak geçecek. Bu görevde odalar arasında yolunuzu bulurken karşılaşacağınız ilk önemli nokta, sahte LaCroix'le karşı karşıya gelmeniz ve onu öldürdükten sonra alacağınız patlayıcıları asansöre yerleştirmeniz olacak. Patlayıcıları yerleştirdikten sonra asansörü yukarı kata gönderin ve patlama sesini duyduktan sonra asansörü geri çağırarak siz de üst kata çıkın. Diğer asansörü kullanarak 7.kata ulaşın. Odalar arasından yolunuzu bir kez daha bulduktan sonra karşılaşacağınız asansörü kullanın ve solunuzdaki kapıdan çıkıp çatı katına ulaşın.

Sheriff'le karşılaşmanızın ilk kısmı oldukça kolay olacak. Ancak onu vampir şeklinde hırpaladıktan sonra dönüşeceği yaratık sizi biraz zorlayabilir. Dövüşün bu kısmında sizi en çok zorlayacak olan şey Sheriff'in artık bir çift kanada sahip olması ve sürekli uçarak size saldırması. Sheriff'in üzerinize yapacağı dalışlardan kaçınarak sürekli bir vur kaç taktiği uygulamalısınız. Bunun dışında işe yarayan en önemli taktik eğer yapabilirseniz çatıdaki spot ışığını yakmanız olacaktır. Sheriff, eninde sonunda spot ışığına doğru uçtuğunda ışıktan etkilenecek ve yere düşecek. Bu da size, rahatça saldırıda bulunarak kayda değer miktarda enerjisini almanıza yetecek kadar zaman kazandıracak. Ayrıca etraftaki SWAT birlikleri de Sheriff'le olan savaşınızda size yardımcı olacaklar.

En sonunda Sheriff'ten de kurtulduğunuzda LaCroix'le konuşun ve hak ettiği sona ulaşmasını izleyerek oyunu tamamlayın.

Nasıl, kan emmeye doyamadınız değil mi? En iyisi oyuna baştan, farklı bir karakter seçerek başlayın ve değişik bir deneyim yaşamaya hazır olun. Ne de olsa hepsiyle kan bağınız var sayılır...

İşte meşhur "Sheriff". Neresinin meşhur olduğunu öğrenmek için oyunun sonlarını bekleyin..

kenan9593

grand theft auto San Andreas

Bu oyun hakkında ne kadar yazarsak yazalım sayfamızın yetmeyeceğine eminim. Vice City'nin tüm içeriğini üçle, dörtle çarparsanız bu oyunun ne denli kapsamlı olduğunu anlayabilirsiniz. Oyun boyunca görev alabileceğiniz bir çok isim, toplayabileceğiniz 250 öğe, sevgililer, işyerleri, evler, sürücü kursları vs. bulunuyor. Bu yazıda görev alacağınız isimlerden önemli olduğunu düşündüğümüz kişilerin (Sweet, Big Smoke, OG Loc, Catalina, Zero, Jizzy, The Triads, Wu Zi Mu ve Cesar Vialpando) görevlerini yerimiz yettiğince açıklayacak, oyunun %100 skorla bitirmek için neler yapmanız gerektiğine değinecek ve oyundaki toplanabilen 250 öğenin de yerlerini haritalarla göstereceğiz. Yani oyunu %100 skorla bitirmek için size kalan tek şey biraz sabır.

Oyunu %100 skorla bitirmek istiyorsanız yapmanız gerekenler

✖ Oyunda size verilen tüm görevleri tamamlamalısınız. Bu görevlerden bazıları hikayenin gerektirdiği görevler, diğerleri ise opsiyonel görevlerdir.

✖ Oyundaki iş yerlerinin tümünü almalısınız: Zero RC Shot, Wang Auto ve Verdant Meadows Airstrip

✖ Oyundaki ek işlerin tümünü yapmalısınız: Roboi's Food Mart için kuryelik, Hippy Shopper için kuryelik, Burger Shot için kuryelik, Hunter Quarry için taşçılık, Vank Hoff Hotel için valelik ve RS Haul için kamyonculuk

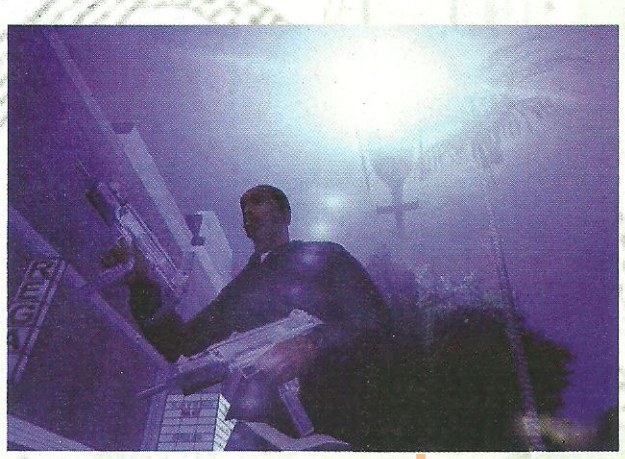
✖ Oyundaki satın alınabilecek 29 evi de almalısınız, bu fazladan %15'lik bir tamamlama yüzdesi demek. Ancak bunun için toplam 879.000$'ı gözden çıkarmalısınız. Evlerin listesi şu şekilde: (Los Santos: Willowfield, Verdant Bluffs, Jefferson, Mulholland, Verona Beach, Santa Maria Beach, Palomino Creek, Blueberry, Dillimore - San Fierro: Angel Pine, Whetstone, Hashbury, Doherty, Queens, Chinatown, Paradiso, Calton Heights – Las Venturas: El Quebradas, Tierra Robada, Fort Carson, Whitewood Estates, Prickle Pine, Redsands West, Pirates in Men's Pants, The Camel's Toe, Rockshore West, The Clown's Pocket, Old Venturas Strip, Creek)

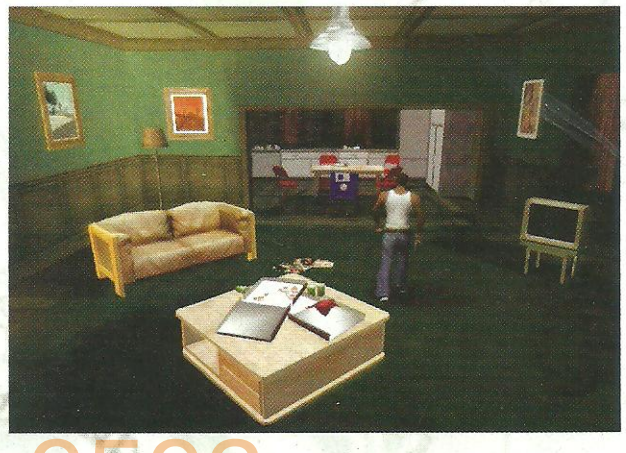
✖ 100 Tag toplamak (ayrıntılı bilgi haritaları kısmında)

✖ 50 Snapshot toplamak (ayrıntılı bilgi haritaları kısmında)

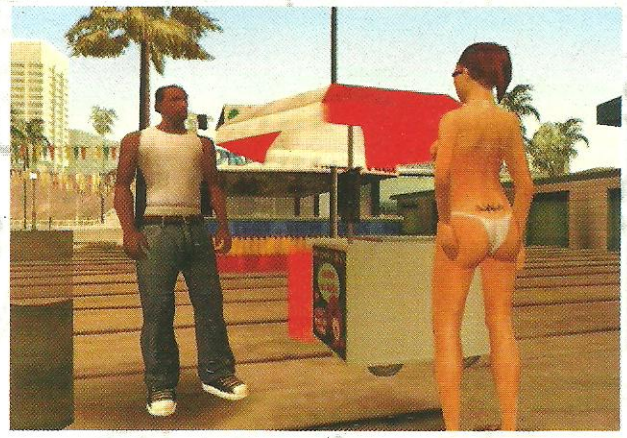
✖ 50 Oyster toplamak (ayrıntılı bilgi haritaları kısmında)

✖ 50 Horseshoe toplamak (ayrıntılı bilgi haritaları kısmında)





kenan9593



OYUNDAKİ GÖREVLER

Sweet

1. Tagging Up Turf Sweet, diğer çetelerin duvar resimlerinin duvarlardan temizlenmesini isteyecek ve size bir kutu boya getirecek. Kısa bir demodan sonra Sweet'le birlikte yola çıkacaksınız. Radarı takip edip doğru yere geldiğinizde kırmızı çembere park edin ve Sweet'in size işi öğretmesini izleyin. Ortamdaki diğer iki yeri boyadıktan sonra araca dönün ve Los Santos'un doğusuna doğru ilerleyin. Burada biri hemen yolun karşısındaki duvarda, diğeri de Cluckin' Bell'in yakınındaki duvarda olan iki resmi halledin. İkinci yere doğru ilerlediğinizde Ballas çetesinden 2 adama rastlayacaksınız ve spreyi kullanarak da adam öldürülebileceğini göreceksiniz. Araca geri dönün ve bir sonraki hedefe yönelin. Bu seferki boyamayı yapmak için binanın çatısına çıkmanız gerekecek. Çitlerden atlayıp arka tarafa dolaşırsanız sizi çatıya götürecek yolu bulabilirsiniz. Bunu da hallettikten sonra araca binin ve eve geri dönün.

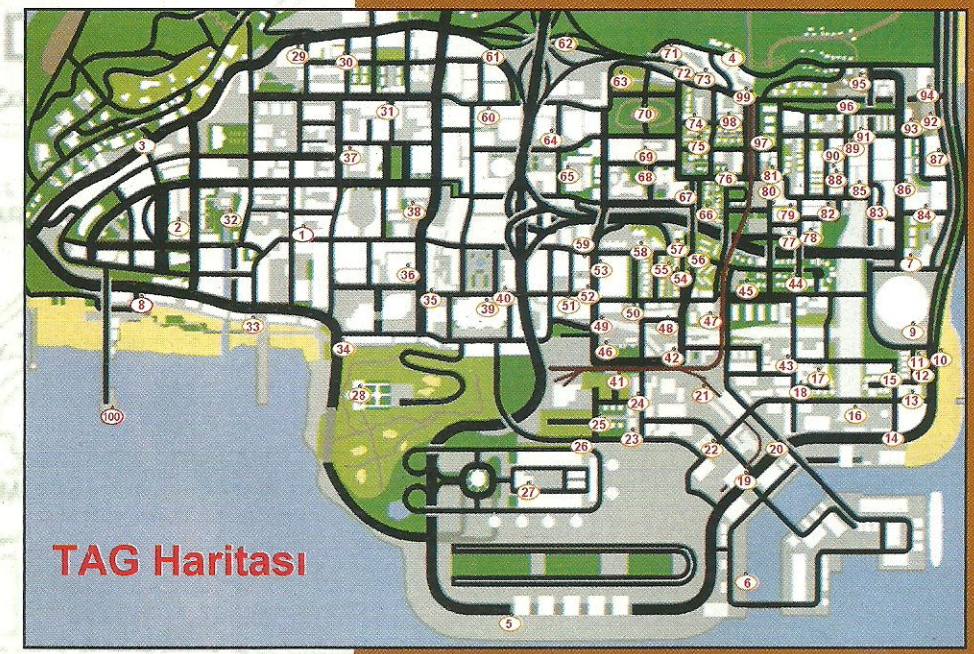
2. Cleaning the Hood Kendinize bir araç bulun ve B-Dub'ın mekanına doğru yola çıkın. Kırmızı çembere park edin ve demoyu seyrettikten sonra yaya olarak radardaki sarı işarete yönelin. İşarete yaklaştığınızda çetenizden bir elemana mal satan satıcıyı göreceksiniz. Adamı öldürün ve araya giren demoyu seyredin. Demodan sonra beysbol sopasını alın ve radardaki işarete doğru yönelin. Eğer çok hızlı hareket ederseniz Ryder geride kalabilir ve size yetişmesini beklemek zorunda kalabilirsiniz. Mekana ulaştığınızda kırmızı çembere doğru ilerleyin ve binaya girin. İçerideki tüm Balla uyuşturucu satıcılarını öldürün. İşiniz bitince dışarı çıkın, kendinize bir araç bulun ve eve geri dönün.

3. Drive-Thru Kendinize bir araç bulun ve Cluckin' Bell'e gidin. Kırmızı çembere park edin ve kısa bir demo seyrettikten sonra görevin esas kısmına başlayın. Ryder ve Sweet camdan sarkıp düşmanlarınızın işini bitirmeye uğraşırken siz de aracı düzgün bir şekilde kullanıp önceki arabaya mümkün olduğunca yaklaşmalısınız. Arabayı havaya uçurduktan sonra içinden çıkan iki adamı da öldürün ve eve

GTA: San Andreas Haritaları

Vice City'de bildiğiniz gibi oyunu %100 tamamlamak istediğiniz taktirde bulmanız gereken gizli paketler vardı. San Andreas ise Vice City'den çok daha geniş bir alanda geçtiği için bu kavram da geliştirilmiş ve bulabileceğiniz toplam 250 öğe eklenmiş. Bunlardan 100 tanesi Tag (duvar yazıları), 50 tanesi Snapshot (fotoğraf), 50 tanesi Oyster (istiridye) ve 50 tanesi at nalı (Horseshoe).

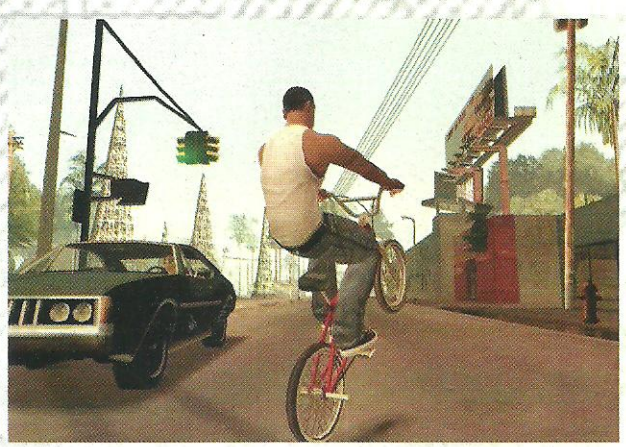
Tag ismiyle geçenler San Andreas'ın Los Santos kentinin sokaklarında bulunuyor. Bunların üzerlerini elinizdeki sprey kutusu ile boyadığınızda 'Tag toplamış' sayılıyorsunuz. Snapshot ismiyle geçenler San Fierro kentinde bulunuyor. Elinizdeki kamerayla bunlara bakarak fotoğraflarını çektiğiniz taktirde 'Snapshot toplamış' sayılıyorsunuz. Horseshoe ismiyle geçenler Las Venturas kentinde bulunuyor. Bunları toplamak için aynı gizli paketlerde olduğu gibi üzerlerine yürümeniz gerekiyor. Oyster ismiyle geçenler ise San Andreas'ın dört bir yanındaki suların içinde bulunuyorlar. Bunları toplamak için dalış yapmalı ve bunları üzerlerinden geçmelisiniz. Haritalardaki sayıları herhangi bir sıraya bağlı olarak yazmadım, yolunuz nereye düşerse oradaki öğeleri toplayabilirsiniz. Hangi öğeleri topladığınızı mutlaka not alın, aksi halde hangisini ıskaladığınızı bulmak çok fazla zamanınızı alacaktır.

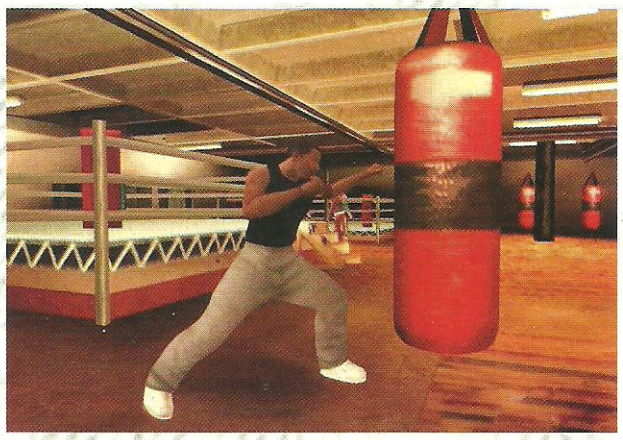


TAG KONTROL TABLOSU

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100					

kenan9593





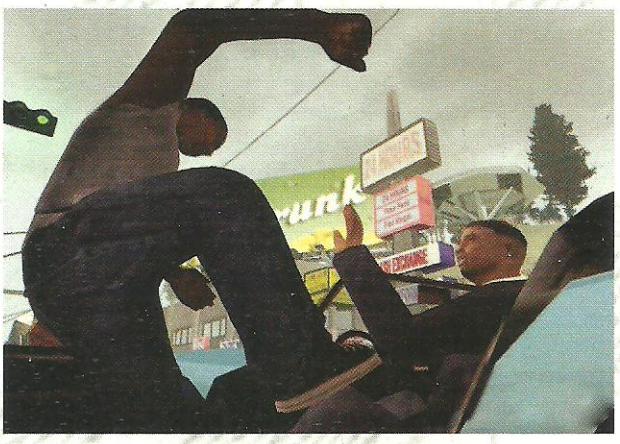
geri dönün. Kırmızı çembere park edince Ryder ve Sweet araçtan inecekler. Smoke'u evine bırakmak için yeniden yola çıkın ve radarda işaretli yere gidip par edin.

Bu görevden sonra Sweet telefon açıp biraz spor yapmanın size iyi geleceğini söyleyecek. Böylece spor salonu kullanıma açılmış olacak.

4. Nines and AK's Aracınıza binin ve Smoke'la birlikte Emmet'in silah dükkanına doğru yola çıkın. Kırmızı çembere park edin ve demoyu seyrettikten sonra atış talimi yapın. R1 ile hedefi nişanladıktan sonra L1 ile ateş edebilirsiniz. Bu kısımda ayakta, çömelerek, hızlı hedefleme yaparak bir kaç atış talimi yapacaksınız. Şişelerle işiniz bittiğinde yan taraftaki aracın benzin deposuna ateş ederek havaya uçurun. Bu kısımdan öğrendiğiniz en önemli şey araba patlatmak istediğinizde ilk hedefinizin benzin deposu olması gerektiği. İşinizi tamamladıktan sonra Smoke eve gitmek isteyecek. Onu evine bırakın ve çeteye uygun renklerde bir kaç giysi satın almak için spor salonunun yanındaki Binco'ya gidin. Üzerinize yeşil bir şeyler alın ve görevi tamamlayın.

Böylece Big Smoke'un görevleri açılacak.

5. Drive-By Görev başlayınca aracınıza atlayın ve çete elemanlarınızı Balla'nın bölgesine götürün. Radarda işaretli alana ulaşınca kırmızı çembere park edin ve demoyu izleyin. Demodan sonra Balla çetesi üyelerini öldürmek için harekete geçin. Bu kısımda dikkat etmeniz gereken şey, sürekli hareket halinde olmak. Eğer düşmanlarınızın önünde aracı durdurursanız, arabanın ağır hasar almasına ve havaya uçmasına sebep olursunuz ki bu istenen bir şey değildir. Bu şekilde 3-4 grubu öldürün ve sahip olduğunuz iki polis yıldızından kurtulmak için arabanızı boyatmaya gidin. İşinizi tamamladıktan sonra eve dönün ve görevi tamamlayın.

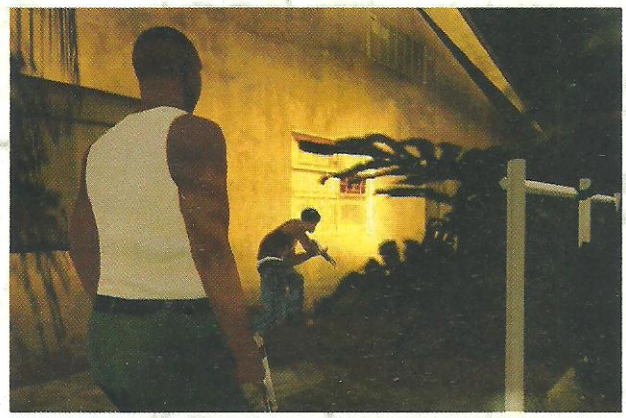


Bundan sonra Ryder'ın görevleri açılacak. Bu andan itibaren Smoke, Ryder ya da Sweet'in görevlerini yapabilirsiniz.

6. Sweets Girl Aracınıza atlayın ve radarda işaretli olan eve gidin. Kendinize bir silah edinmiş olduğunuzdan emin olduktan sonra evin ön kapısına doğru ilerleyin ve buradaki Seville Boulevard ailesinin adamlarını öldürün. Bunlardan bazıları yolda bazıları merdivenlerde, birkaç tanesine binanın arka tarafında bulunuyorlar. Tüm adamları öldürdükten sonra Sweet'ten bir telefon alacaksınız. Sweet, dört kapılı bir araç bulmanızı ve ön kapıya gelmenizi söyleyecek. Aracı temin ettikten sonra binanın önüne gelin. Sweet ve kız arkadaşını aldıktan sonra peşinizdeki iki araçtan kurtularak Grove caddesine geri dönün ve demoyu seyrederek görevi tamamlayın.

7. Cesar Vialpando Kendinize bir araç bulun ve Willowfield'daki garaja doğru yönelin. Kırmızı çembere park edin ve size hediye edilen aracı alın. Araba için istediğiniz ekstraları belirledikten sonra mekandan çıkın. Yeni aracınızla Unity Station'a doğru yola çıkın. Kırmızı çembere park edin ve yarış için istediğin miktarda bahse girin. Burada yapmanız gereken şey, ekranın alt kısmından geçen işaretleri tutturacak şekilde sağ analog kolu kullanmanız. İşaretler ortaya ne kadar yakınken hareketi yaparsanız o kadar çok puan

kenan9593



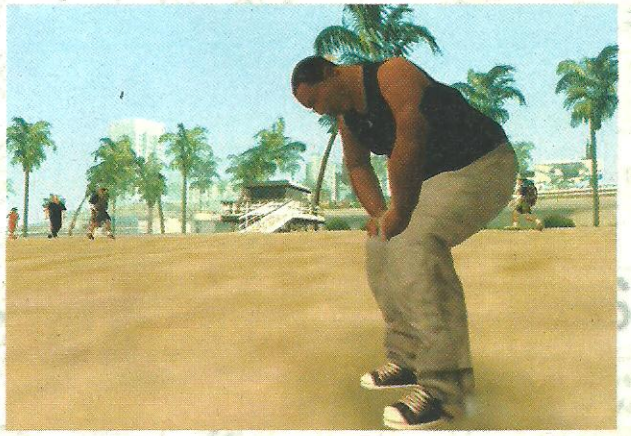
alırsınız. Yarışmadan sonra eğer kazandıysanız Cesar'la tanışacağınız uzunca bir demo seyredeceksiniz ve görev tamamlanmış olacak.

Görevi tamamlayıp araca döndükten sonra Cesar'dan sizi yarışlara davet eden bir telefon alacaksınız. Böylece Cesar'ın görevleri açılmış olacak.

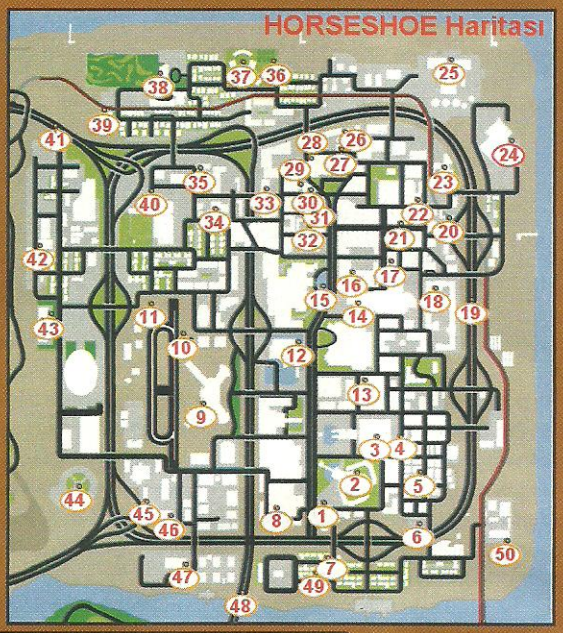
8. Doberman Ammu Nation'a gidip gerekli silahları aldıktan sonra aracınıza atlayıp Glen Park'a gidin. Parka ulaştığınızda araçtan inin ve birkaç Ballas çetesi elemanını öldürün. 3-4 tanesini öldürmeniz yeni bir çete savaşını körüklemeye yetecektir. Radarınızı kullanarak üzerinize gelen Ballas'ların yerlerini inceleyin ve saldırı dalgalarını karşılayın. Normal olarak zaman geçtikçe saldırılar daha ağır bir hal alacak. Tüm saldırılara dayanıp düşmanlarınızı öldürdükten sonra bölge mantığının nasıl işlediğini gösteren bir demo izleyeceksiniz. Demodan sonra Grass'ı öldürün ve görevi tamamlayın.

9. Los Sepulcros Sıradaki görevi yerine getirmek için öncelikle biraz yardım bulmanız gerekecek. Etrafınızdaki iki Grove Street çetesi elemanını yanınıza almalısınız. Bunu yapmak için R1 ile hedefleyin ve D-Pad ile yukarı tuşuna basarak size yardım etmek isteyip istemediklerini sorun. Eğer saygınlık dereceniz yeterince yüksekse sizi takip edeceklerdir. Aracınıza atlayın ve Ballas'ın cenazesinin bulunduğu yere doğru yola koyulun. Kane'den gelmeden önce ortama ulaşmanız gerektiği için elinizi çabuk tutun. Kırmızı çembere park edin. Demoyu seyrettikten sonra duvarın üzerinden atlayın ve Sweet ile buluşun. Sweet sizden Kane'i ve çetesini ortadan kaldırmanızı isteyecek. Radardaki kırmızı işarete yönelin ve ortamdaki herkesi öldürün. Aracınıza atlayın ve peşinizdeki polisler kurtulmak için arabayı boyatıp dikkatli bir şekilde eve geri dönün.

10. Reuniting the Families Aracınıza atlayın ve Jefferson oteline yönelin. Kırmızı çembere park ettiğinizde kısa bir demo seyredeceksiniz. Smoke ve Ryder ortamdan sıvışmaya çalışırlarken Carl, kardeşini kurtarmak için kendini ateşe atacak. Demo bittikten son-



GTA: San Andreas Haritaları



HORSESHOE Kontrol Tablosu

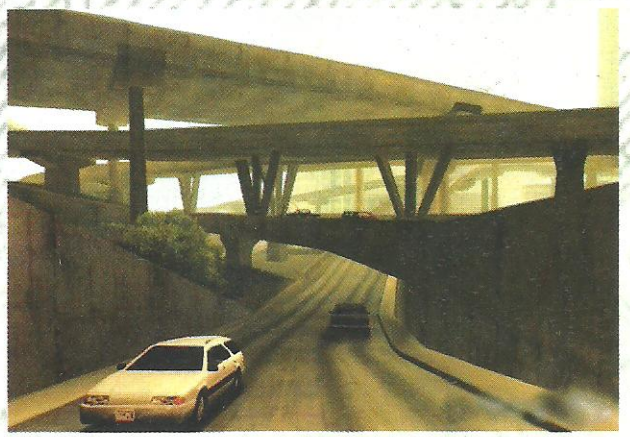
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50										

GTA: San Andreas Haritaları

SNAPSHOT Kontrol Tablosu

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50										

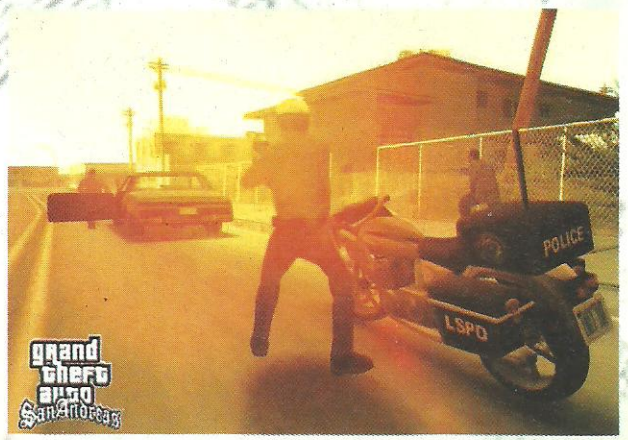
kenan9593



ra hemen otele girin ve polislerden uzak durmaya çalışın. Merdivenlerden çıkın ve buradaki iki polisten kurtulun. Önünüzdeki kapıdan çıkan üç polisi de hallettikten sonra koridor boyunca ilerleyin. Çatıdan gelen bir kaç polisi öldürün. Eğer sağlığınız kritik derecede azaldıysa aşağı inip kola makinesinden yararlanabilirsiniz. Geri döndüğünüzde sol ve sağdaki odalardan yeni polisler çıkacak. Onları da öldürüp sağ taraftaki odada Sweet'i bulun.

Demoyu seyrettikten sonra kendinizi peşinizde bir helikopterle birlikte çatıda bulacaksınız. Elinizdeki tüm silahları kullanarak helikopterdeki SWAT üyelerini öldürmelisiniz. Daha sonra ateşe devam ederek helikopteri düşürün. Sweet'i takip ederek merdivenlerden inin. Smoke ve Ryder'la buluşarak arabaya atlayın. Peşinizdeki polislerden kurtulmak için sürekli ateş edin. Onlardan kurtulmak için camlarını hedef alın. Eğer başarısız olursanız genel olarak araçlara isabet ettirmeye ve onları havaya uçurmaya çalışın. Bir süre sonra motorlu bir polis aracınızın önüne atlayacak ve suratınıza sıkı bir yumruk atacak. Bu kısımda yapacak bir şeyiniz olmadığından, helikopterin motorlu polisi biçmesini izleyeceksiniz.

11. The Green Sabre Sweet, Ballas'ın tarihten silinmesine karar verecek ve herkese savaşa hazır olmalarını söyleyecek. Dışarı çıkınca Cesar'dan bir telefon çağrısı alacaksınız, radardaki sarı işarete gidip Cesar'la buluşun. Belirtilen araca binin ve demoyu seyredin. Demoyu seyrettikten sonra, Smoke ve Ryder'ın, Carl'ın annesini öldüren Green Sabre hakkında söylediklerinden daha fazla şey bildiklerini anlayacaksınız. Daha sonra Carl, Cesar'dan Kendi'ı güvenli bir yere götürmesini isteyecek. Aracınıza atlayın ve Mulholland ayrımına gidin. Kırmızı çembere park edin ve etraftaki tüm Ballas çetesi üyelerini öldürün. Hepsi öldükten sonra Sweet'in tutuklandığını gösteren bir demo izleyeceksiniz. Tenpenny ve Pulaski sizden başka bir olaydaki tanığı öldürmenizi ve elindeki kanıtı almanızı isteyecekler. Demodan sonra kendinizi yeni bir alanda, Angel Pine'da bulacaksınız. Yolun hemen yakınında bir kayıt noktası olacak ve Tenpenny'nin görevine başlayabileceksiniz.



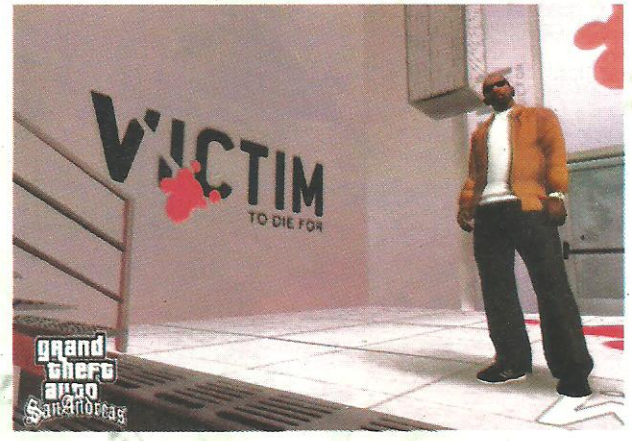
Big Smoke

1. OG Loc Sweet ve Smoke OG Loc'un hapishaneden almanızı istiyor. Göreve arabanın içinde başlıyorsunuz, polis merkezine gidin ve aracı park edin. OG araca binince Freddy isminde birinin peşine düşmenizi istiyor. Freddy'nin evine gittiğinizde bisiklete binerek kaçtığını göreceksiniz. Oyundaki diğer takip görevlerinin aksine Freddy eğer çok fazla geride kalırsanız sizi bekleyip laf atıyor, normalde takip ettiğiniz kişiyle aranız çok açılırsa görev başarısız oluyordu ama burada bu tür bir sorun yok. Eğer onu daha önce yakalama fırsatını bulamazsanız şehri dolaşıp tekrar kendi evine gelecek ve buradaki arkadaşlarının yanına park edecek. Silahınızla hepsini öldürün. Bir araba çalın ve OG'nin de binmesini bekleyin. Haritadaki Burger Shot'a gittiğinizde görevi tamamlayacaksınız.

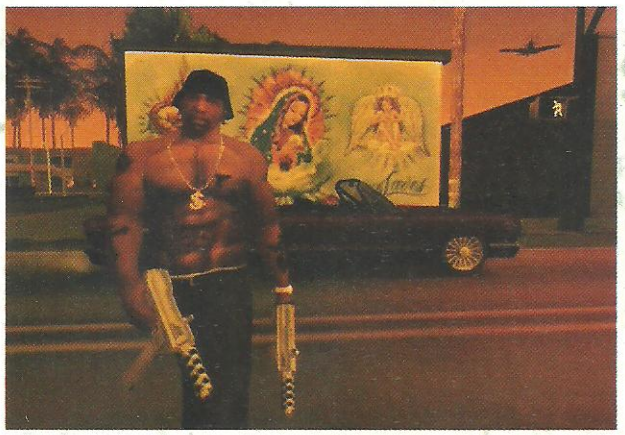
Artık OG Loc'un görevleri de açılmış durumda.

2. Running Dog Smoke sizden kuzenini almanızı isteyecek. Smoke'un arabasına binin ve buluşma yerine giderek park edin. İzleyeceğiniz demonun ardından kaçan elemanı yakalamak sizin göreviniz. İlk başlarda çitlerden atlamanız ve caddeye çıkmanız gerekiyor. Buradaki kola makinesinin yanındaki iki çete üyesini öldürüp takibe devam edin. Ateş mesafesine ulaştığınızda silahınızı çıkarıp kurşun yağdırmaya başlayın. Öldüğü anda görev tamamlanacaktır.

3. Wrong Side of the Tracks Smoke onu Unity Station'a götürmenizi istiyor, arabasına binin ve istediği yere giderek park edin. Demonun ardından Sanchez marka motora binin ve treni takip etmeye başlayın. Siz takip ederken Smoke arkadan ateş edecek, bu yüzden trene mümkün olduğunca yakınlaşmanız ve bazen de yan tarafına geçmeniz gerekiyor. Tünele yaklaştığınızda eğer trenin yanındaysanız hemen arkasına geçin, çünkü karşı taraftan da bir tren çıkacak. Tüm çete üyeleri öldüğünde Smoke onu eve götürmenizi isteyecek, eve gidin ve görevi tamamlayın.



kenan9593



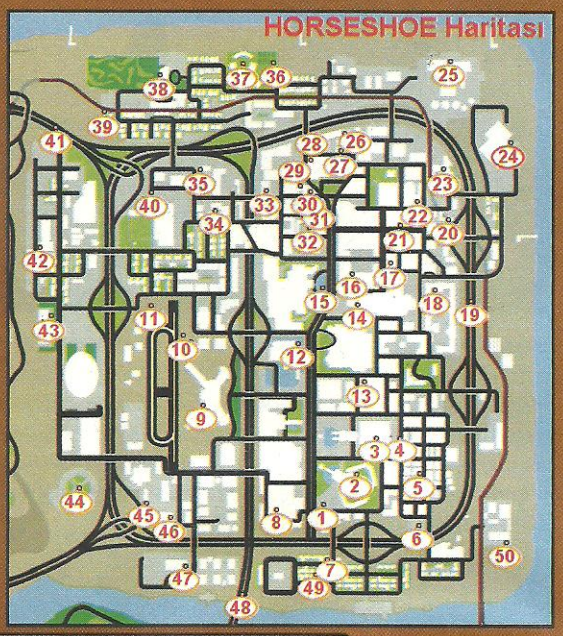
4. Just Business Smoke'un arabasına binerek radardaki sarı noktaya gidin ve arabayı park ederek demoyu seyredin. İçeriden ateş sesleri gelecek ve içeri gireceksiniz. Smoke yardım istediği için kızla konuşacak zamanınız olmayacak, buradaki tüm Rusları mümkün olduğunca çabuk öldürmeniz gerekiyor. Elimizdeki makineli tüfeği kullanın ve sürekli olarak çömelmiş biçimde, kendinize eşyaları siper alarak ilerleyin. Smoke'un olduğu odaya girdikten sonra temizliğe devam etmeniz gerekecek. Dışarı çıkın ve kalan Rusları da öldürüp merdivenlerden yukarı çıkın. Smoke motora binecek ve siz de arka tarafa binerek pompalı tüfek kullanmaya başlayacaksınız. Sizi takip eden motorlardaki iki Rus'u da vurmanız gerekiyor. Burada hızlı olmanız çok önemli, eğer peşinize birden fazla aracın takılmasına izin verirseniz çok zorlanır ve hatta başarısız olursunuz. Kapatılmış yola geldiğinizde sağdaki üç aracaı havaya uçurun ve Rusları öldürün. Böylece Smoke tekrar ilerlemeye başlayacak. Ara demonun ardından yüzünüzü öne dönün ve tünele giren geçide ateş edin. Arkanızı dönün ve hala takibe devam eden son motorları da havaya uçurun. Yolun sonuna geldiğinizde Smoke sizi motordan indirecek ve görev tamamlanacak.

OG Loc

1. Life's A Beach OG Loc, yapacağı gösteri için güzel bir ses sistemi çalmanızı isteyecek ve sizi plajdaki partiye yönlendirecek. Kendinize bir araç bulun ve partiye gidin. DJ'le konuşurken sürekli olarak sağ tuşa basarak olumlu cevaplar verin ve dans teklifini kabul edin. Aynen araba zıplatma yarışında olduğu gibi dans işini de 4000 puanın üzerinde puan kazanarak tamamlayabilirsiniz. DJ, dans bittikten sonra eğer 4000 puanın üzerine çıkabildiyseniz sizi araca davet edecek. Hemen sürücü koltuğuna geçin, peşinizdeki araçlardan kurtularak garaja dönün ve minibüsü OG Loc'a teslim edin.

2. Madd Dogg's Rhymes OG Loc, en sonunda müzik işinde pek başarılı olamadığını kavrayacak ve sizden Madd Dogg'un ritim defterini çalmanızı istetecek. Demoyu izledikten sonra kendinize bir araç bulun ve Mulholland'a yönelip Madd Dogg'un evine gidin. Binanın arkasına geçin ve içeri girin. Eve girdiğinizde nasıl sessizce adam öldürülebileceğini öğreneceksiniz. Eğilerek sessizce ilerleyin. Korumanın arkasına geldiğinizde R1 tuşu ile hedeflemeyi yapın ve daire tuşuna basarak adamı sessizce öldürün. Aynı şekilde bir sonraki korumayı da öldürdükten sonra diğer odalara doğru ilerleyin. Yüzme havuzuna doğru dönük olan korumayı öldürün. Diğer odada barın arkasındaki adamı da öldürdükten sonra video oyunu oynayan adamında işini

GTA: San Andreas Haritaları



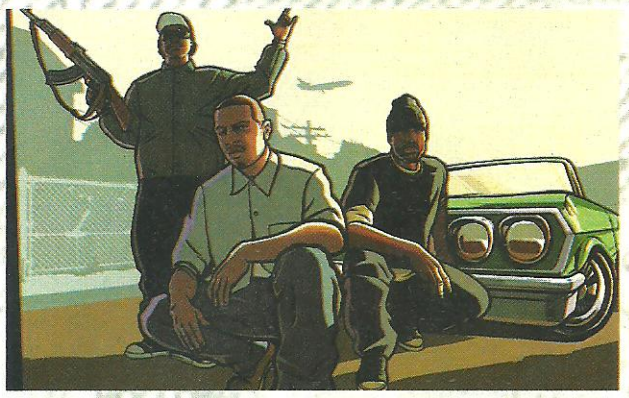
HORSESHOE Kontrol Tablosu

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50										

OYSTER Kontrol Tablosu

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50										

kenan9593



sessizce bitirin. Bir sonraki odadaki korumayı da öldürüp defteri alın. Bu andan itibaren tüm korumalar silahlı hale geldiklerin için gizlilik bir kat daha fazla önem kazanacak. Yine aynı gizlilik içinde evden çıkın. Ancak görülme durumunuzda da öldürdüğünüz korumalardan birinin silahını alıp çıkışa doğru önünüze çıkan herkesi öldürerek ilerleyebilirsiniz. Çıkışa ulaştığınızda Burger Shot'a gidin ve görevi tamamlayın.

Bundan sonra Tenpenny'nin görevleri açılacak.

3. Management Issues OG Loc, hiçbir firmayla kayıt anlaşması yapamamasından Madd Dogg'un menajerini sorumlu tutacak ve sizden bu sorunla ilgilenmenizi isteyecek. Madd Dogg'ın menajerinin sürücülerinden biri hamburger yemek için kasabanın diğer tarafındaki hamburgerciye gidiyor. Saat 10 PM'den önce oraya giderek aracı bulun ve sürücüyü öldürerek arabaya binin. Öncelikle arabayı boyatmaya gidin ve daha sonra radardaki sarı işarete giderek diğer araçların ortasına park edin. Sinyal verildiğinde diğer araçların ortasında kalmaya dikkat ederek arabayı sürün. Menajeri alın ve rıhtıma doğru gazlayarak arabayı denize atın (bunun için tam gaz iskeleden ilerlemeli ve uca geldiğinizde üçgen düğmesine basarak araçtan dışarı atlamalısınız). Ancak bunu yapmadan önce peşinizdeki araçlardan kurtulmayı da unutmayın. Araba ve arabanın içindeki menajer denizin dibini boyladığı zaman görev tamamlanmış olacak.

OG'ye geri döndüğünüzde tam olarak görevden sayamayacağımız bir iş daha alacaksınız. OG Loc bir ev partisi düzenleyeceğini ve 8 PM – 5 AM arası Grove caddesindeki evinde onunla buluşmanızı isteyecek. Saç kesimi ve diğer bazı konular hakkında bilgi aldıktan sonra kendinize biraz cephane ve zırh bularak OG'nin evine giderek kırmızı çemberin içine girin.

4. House Party OG Loc'un şarkı söylediği demo sırasında Ryder ve Carl sesten uzaklaşmak için dışarı çıkacaklar ve Ballas çetesinin elemanlarının ani bir baskın için oraya geldiklerini öğrenecekler. Sweet yanında bir adamıyla beraber yolun girişini araçlarla kapamaya gidecek. İlk Ballas grubunu barikatın hemen ilerisinde hallettikten sonra kısa bir demo eşliğinde bir sonraki grubun hemen yukarınızdaki köprüde olduklarını göreceksiniz. Onların da hepsini öldürün ve etraftaki cesetlerin üzerlerini dolaşarak kendinize biraz daha cephane temin edin. Bu seferki grup tam arkanızdan gelecek, o yüzden aradan geçip arka taraftan gelen Ballas üyelerini öldürün. Tüm çete üyeleri öldürüldükten sonra görev sona erecek.

Görev tamamlandıktan sonra evinizin önüne park edilmiş bir Tahoma göreceksiniz. İsterseniz bu aracı garajınızda saklayabilirsiniz. Bir sonraki göreviniz için Cesar'a gitmeden önce kendinizi hidrolik aksamı olan bir araç bulun ve modifikasyon dükkanında araca Nitro taktırdıktan sonra haritadaki CV işaretine doğru yola çıkın.

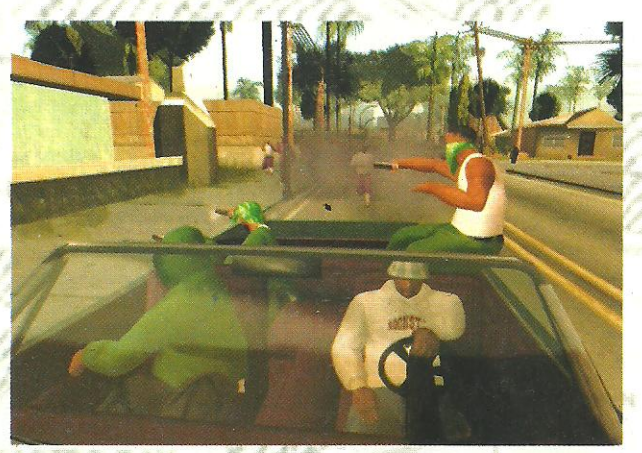
Catalina

1. First Date Catalina soygun yapmak için belirttiği dört hedeften birini seçmenizi isteyecek. Yakınlarda olması nedeniyle öncelikle Dillimore'daki benzin istasyonunu seçin.

2. Tanker Commander Catalina, benzin istasyonunu soymaya çalışacak ancak kurşun geçirmez cam yüzünden başarısızlığa uğrayacak. Bu sefer de dışarıda park halinde olan benzin tankerine el koymayı düşüneceğinden araca binip geri geri yanaşarak tankerin arka kısmına yapışmanız gerekiyor. L2 ve R2 tuşlarına aynı anda basarak arkanıza bakabilirsiniz. Sağa dönün ve yolu takip edin. İlk soldan dönün ve diğer bir sağa dönüşe gelene kadar düz devam edin. Peşinizdeki araçlardan kurtulacak kadar hızlı gittiğinize emin olun ancak dönüşlerde tankerin savrulmamasına da dikkat edin. Eğer benzin tankeriniz kaybederseniz görev de başarısız olacaktır. Sizi takip edenler eninde sonunda bir hata yapıp ya aşağı uçuyorlar, ya da araçları patlıyor, bu yüzden pek fazla heyecan yapmanıza gerek yok. Köprüden geçin ve RS Haul otoparkında durun. Catalina, mekanı işleten adamla buluşacak ve ondan biraz nakit koparacak.

Bunun sonucunda kamyonculuk görevleri açılacaktır.

Görev tamamlandıktan hemen sonra The Truth'tan bir telefon alacak ve memur Tenpenny'yi de yanınıza alarak onunla bir motelde buluşmanızı söyleyecek. Radarı takip ederek gideceğiniz yere ulaşın.



3. First Base Catalina yine bir yerleri soymak isteyecek. Blueberry'deki içki dükkanını seçin ve oraya gidin.

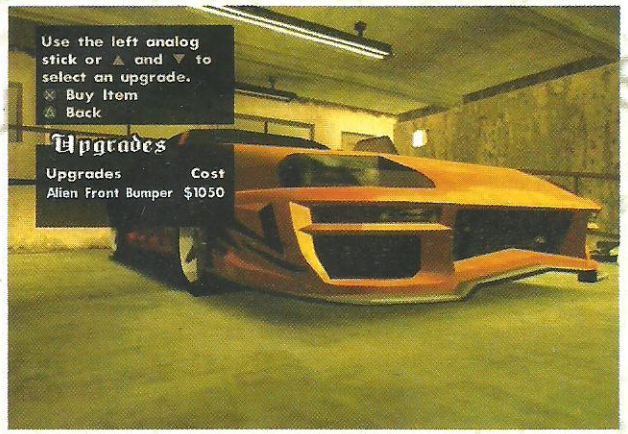
4. Local Liquor Store İçki dükkanına varır varmaz geç kaldığınızı ve sizden önce bir kaç kovboyun aynı dükkanı soyduğunu göreceksiniz. Catalina, motorlarına atlayıp kaçmaya çalışan kovboylarından birini öldürecek. Ölen adamın motoruna binin ve diğerlerini takip etmeye başlayın. Motorlara yeterince yaklaştığınızda Catalina isabetli bir şekilde ateş edebilecek. Ölen her adam yanında taşıdığı parayı düşürecek, ama parayı almak için acele etmeyin ve öncelikle tüm adamların ölmesini sağlayın. Daha sonra geldiğinizde yoldan geri dönerek paraları toplayabilirsiniz.

Eğer hareket halindeyken tüm adamları öldüremezseniz, Los Santos'un kuzeyine gidip toplandıkları yerde onları bulabilirsiniz. Görevi tamamladıktan sonra Cesar'dan yeni bir yarışla ilgili olarak telefon alacaksınız ve Cesar Vialpando'nun görevleri açılacak.

5. Gone Courting Catalina, bir sonraki soygundan önce biraz eğlenmek istiyor, hemen ardından Montgomery'deki bahis dükkanına doğru yola çıkıyorsunuz.

6. Against All Odds Catalina bu görev için size bir kaç patlayıcı verecek. Dükkana girin, Catalina çalışanları veznenin arkasında tutarken birden bire alarm çalmaya başlayacak. Patlayıcıları seçin ve sağdaki kapıya fırlatın. Patlayıcı yapıştığında patlatma mekanizmasını seçin ve geri çekilin. Düğmeye basarak bombayı patlatın. İçeri girip kasayı da aynı şekilde havaya uçurun ve paraları toplayın. Kısa bir demodan sonra 4 polis yıldızınızla beraber Dillimore'daki oto boya-

kenan9593



hanesine giderek aracı boyatın. Daha sonra Catalina'nın evine dönün ve görevi tamamlayın.

7. Made in Heaven Catalina ile birlikte son soygununuzu yapmak için Palomino Creek'deki bankaya doğru yola çıkın.

8. Small Town Bank Dükkandaki insanlara silahınızı doğrultun ve alarma basmalarını engellemeye çalışın. Parmağınız R1 deyken sürekli olarak L2 ve R2 tuşlarına basıp hedef değiştirerek alarmın çalıştırılmasını engelleyin. Ancak eninde sonunda birini gözden kaçıracak ve alarm tuşuna basılmasına engel olamayacaksınız. Alarm çalmaya başlar başlamaz herkesi öldürün ve polisin gelişini gösteren demoyu seyredin. Daha sonra Catalina, sizden bankamatik makinesini parçalayarak içerisindeki paraları almanızı isteyecek. Makinelere (üç tane) ateş edin ve içinden çıkan paraları alın. Catalina'yla beraber dışarı çıkın ve karşınıza çıkan polisleri öldürerek yolun sonuna kadar ilerleyin. Yolun sonundaki motorlu iki polisi de öldürdükten sonra motorları alın ve kaçmaya başlayın. Catalina'yı biraz geriden takip edin çünkü ileride polis tarafından pusuya düşürülecek. Pusu noktasına yavaşça yaklaşın ve gördüğünüz polisleri tek tek öldürün.

Catalina'nın görevleri böylece tamamlanmış olacak. Evin dışındaki Buffalo'yu alıp haritadaki CV işaretine doğru yönelerek Cesar'ın görevlerini başlatabilirsiniz.

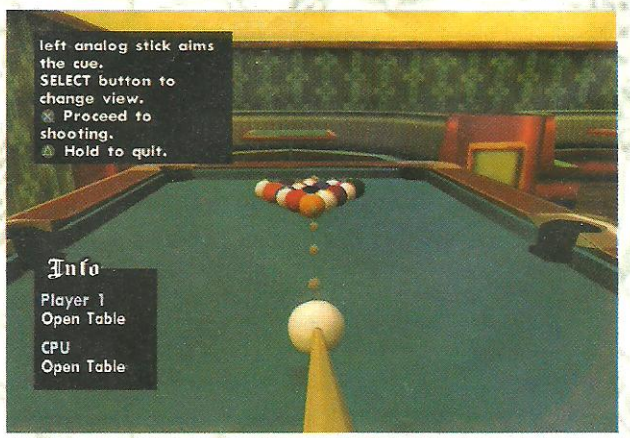
Zero

1. Air Raid Zero, bilim fuarında dövdüğü Berkley'in kendisinden intikam alma peşinde olduğunu söyleyecek. Berkley, uzaktan kumandalı uçakları aracılığıyla Zero'nun vericilerine bombalar yağdırıyor ve siz de bunu durdurmak zorundasınız. Minigun ve sınırsız cephaneyle, gök yüzündeki uçakları aşağı indirmeniz gerekiyor. Bölüm, elle nişan alma sistemi yüzünden zorlu geçecektir, çünkü PS2 kontrolörleriyle ince nişan alabilmek hayli zor. Bu yüzden sadece uçağı vuracağınızdan emin olduğunuzda ateş edin, yoksa sürekli ateş etmek hedefi saptıracağından başarıya ulaşamazsınız. Eğer ilk 5 uçağı bomba bırakmalarına izin vermeden vurursanız görev sonuna kadar dayanabilme şansınız daha da yüksek olacaktır. Radardan uçakların geliş yönlerini takip edin ve her zaman grup halindeki uçaklara yönelin. Çünkü tek bir uçakla uğraşırken büyük bir grubu kaçırmanız söz konusu olabilir. İsabetli atışlar yapın, sıkı durun ve zamanın bitmesini bekleyin.

2. Supply Lines Berkley, Zero'yu iç çamaşırıyla dolaba kilitleyerek epey bir aşağılamış durumda. Zero ve Carl, Berkley'in dağıtım araçlarını yok ederek ondan intikam almak istiyorlar. Elinizde makineli silaha sahip bir uzaktan kumandalı uçak var. Sınırlı miktarda yakıtınız olduğundan hızlı olmak zorundasınız. Yapılabilecek en büyük hata haritayı kontrol etmeden sağa sola gidip durmak olacaktır. Araçları havadan ya da yakınlarında bir yerlere inerek vurabilirsiniz. Araçları havaya uçurmanın en kestirme yolu benzin depolarına ateş etmektir, unutmayın. Görevi tamamlamak için haritadaki 5 aracı yok edip, şoförlerini öldürmeniz ve aracınıza geri dönmeniz gerekiyor. Zamanlamayı iyi ayarlamak açısından öncelikle kuzeydeki iki aracı halledin. Daha sonra Hashbury ve Garcia'daki kalan 3 aracı yok edin. Eğer güzel bir uçuş yaptıysanız aracınıza dönecek kadar yakıtınız kalmış demektir. Eğer uçmayı pek beceremiyorsanız yere inip yoldan da gidebilirsiniz ama bu size çok vakit kaybettirecektir.

3. New Model Army Bu görevde Zero, Berkley ile ölümüne bir savaşa girişecek. Zero, oyuncak arabasını Berkley'in üssüne sokmaya çalışırken, Berkley'de onu tankları ve helikopterleriyle engellemeye çalışacak. Göreve başlar başlamaz üssünüzden bir bomba alın ve Berkley'in üssüne doğru uçun. İki üs arasında ortalarda bir yerlerde bulunan tankı havaya uçurun. Geri dönün ve bir bomba daha alın. Be sefer haritanın orta sağ tarafındaki tankı halledin. Yeniden bir bomba alın ve Berkley'in üssünün hemen önündeki tanktan kurtulun. Üsse geri dönün ve bir varil alın. Bu varili her hangi bir yere bırakın. Daha sonra bir tahta parçası alın ve üsler arasındaki su dolu boşluğun üzerine atın. Yolu takip edin ve yol üzerindeki varilleri alıp boş bir yere atın. Berkley köprüden geçince, köprüyü oluşturan tahtayı alın ve bir sonraki boşluğa bırakın. Yoldaki diğer varilleri de temizleyin ve görevi başarıyla noktalayın.

Artık Zero'nun uzaktan kumandalı araç mağazası günde 5000$ getirecek, belirli aralıklarla uğrayıp paraları toplamayı unutmayın. Zero'nun görevleri yan görevler gibi görünse de, ileride yeniden Zero'ya ihtiyacınız olacağından görevlerini yapmanız önemli.



The Triads

1. Photo Opportunity Cesar aldığı bilgi doğrultusunda Ballas'ı takip etmeye karar verecek ve sizin de onunla beraber gitmenizi isteyecek. Göreve başlayınca kendinize bir araç bulun ve Cesar'ın mekanına gidin. Oraya ulaşınca Cesar'ın aracını alarak Angel Pine'a gidin. Zaman sınırlaması olmadığından aracı gideceğiniz yere kadar dikkatlice sürün, çünkü aracı kaybetmeniz görevin de sonunu getirecektir. Angel Pine'a gelince kırmızı çembere park edin ve çatıya çıkın. Elinizdeki kamerayı kullanarak aşağıdaki buluşmanın fotoğraflarını çekeceksiniz. Öncelikle ön taraftaki araba parkından Ryder gelecek, daha sonra T-Bone Mendez ve Ryder, en son da Toreno ile Jizzy gelecek. Hepsinin yüzlerini fotoğrafladıktan sonra geriye sadece demoyu seyretmek kalacak.

Görev bitince San Fierro'nun fotoğraflanması hakkında bir konuşma olacak ve sınırsız filme sahip olacaksınız. Bu noktada oyunu kaydedin ve San Fierro'daki garaja giderek diğer fotoğraf görevlerine göz atın.

2. Jizzy Wu Zi Mu, sizinle bir önceki görevde fotoğrafladığınız elemanlardan Jizzy hakkında konuşacak. Sizden Gant köprüsünün al-

kenan9593

tındaki kulübüne giderek Jizzy ile konuşmanızı isteyecek ve böylece Jizzy'nin görevleri açılacak.

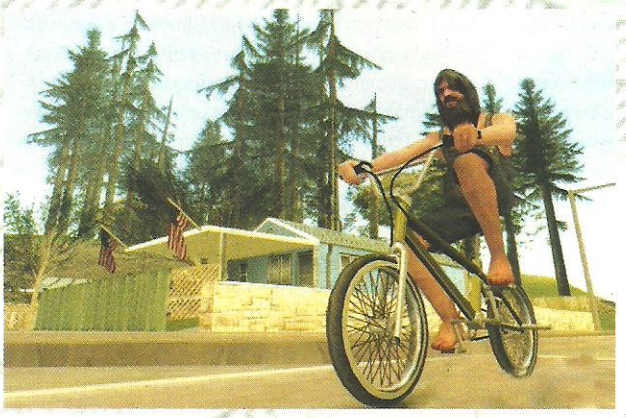
3. Outrider Jizzy arayacak ve sizinle konuşmak istediğini söyleyecek. Easter Basin'deki Xoomer benzin istasyonuna ulaşın. Kısa bir demodan sonra haritadaki sarı işarete ulaşmak için yola çıkın. İşarete ulaşınca motoru ve roketatarı alarak kırmızı işarete doğru ilerlemeye başlayın ve barikatı yok edin. Burada barikattakilerin sizi fark edip dağılamayacakları bir mesafede durup ard arda iki üç füze atmanız gerekiyor. İlk barikatı aştıktan sonra ikincisine yönelin ama bu sefer sol taraftaki binadaki üç silahlı adama dikkat edin. İkinci barikattan sonra üçüncüyü de aynı şekilde aşarak son barikata yönelin. Bu barikatlarda da binaların pencerelerinde adamlar var, bunları hemen pompalı ile öldürebilirsiniz. Son barikatı da halledin ve kamyonetle beraber ara demoyu görene kadar ilerleyin. CJ, polislerin kısa sürede geleceğini söyleyecek ve anında 3 polis yıldızına sahip olacaksınız. Yıldızlardan kurtulmak için aracınızı boyatın ve garaja geri dönün.

4. Ice Cold Killa CJ, Jizzy'ye yapacağı ziyaret için silahına takmak için bir susturucu arayacak. Ama Cesar onun susturucusunu size verdiği için vakit kaybetmeden sarı işarete doğru yola çıkın. Kırmızı çembere girince köprüdeki tahta plakaları kullanın ve çatıya çıkın. Çatının en yüksek yerine ulaşınca tahtadan aşağı atlayın. Binanın içine girin ve zemin kata ulaşın. Ara demo girinceye kadar gizlice hareket edin. Jizzy, konuşması bitince kaçmaya çalışacak ve bu sırada korumalarını üzerinize salacak. Hepsini öldürün, ön kapıdan çıkın ve aracınıza atlayıp Jizzy'yi takip etmeye başlayın. Jizzy'nin aracını yok edin, ölüp ölmediğini kesinlikle kontrol edin ve cep telefonunu alarak polis yıldızlarından kurtulun.

5. Pier 69 Kırmızı çembere ulaşınca bir ara demo girecek ve Cesar çatıda olduğunu, yanına gitmenizi söyleyecek. Sağ tarafa yönelin ve kapıdan geçin. Sol tarafa dönün ve merdivenlerden çıkarak Cesar'a doğru yürüyün. Ara demodan sonra dürbünlü tüfeği alın ve çatıdaki 7 adamı çabucak öldürün. Burada da manual kontrol olduğundan zorlanacaksınız, ama eğer adamları öldürmekte geç kalırsanız tümünü öldürseniz bile görevin başarısız olduğunu öğreneceksiniz. Eğer geç kalmadıysanız bir demo daha girecek ve Ryder ile T-Bone gelecekler. Toreno, helikopteriyle yaklaşıp çatıdaki cesetleri görünce kaçıp gidecek. Aşağı inin ve T-Bone'a ulaşana kadar herkesi öldürün. T-Bone'u görünce onu nişanlayın ve tüm şarjörlerinizi üzerine boşaltın. Ryder suya atlayıp kaçmaya çalışacak. Peşinden gidin ve bota ulaşın. Ryder'ı takip etmeye başlayın ve sağına veya soluna geçip sürekli ateş ederek (drive-by) botunu havaya uçurun.

6. Toreno's Last Flight Woozie arayıp Toreno'nun helikopterini bir takım kutular yüklediğini ve gelip kontrol etmenizin iyi olacağını söyleyecek. Radardaki sarı işarete gitmeyin, işaretin bulunduğu binayı uzaktan gören bir yerde durun ve keskinnişan tüfeğini kullanarak çatıdaki adamları öldürün. Şimdi binaya doğru ilerleyin ve aşağıdakileri de vurun. Toreno'nun helikopteri havalandıktan sonra sol taraftan atlayarak motora binin. Helikopter otoyolun yanından ilerleyecek, motorla helikopteri geçin ve uygun mesafe yakaladığınızda aşağı inip roketatarı hazırlayın. Helikopteri görür görmez füze yollamaya başlayın, ıskalarsanız tekrar motora binip otoyolda uygun bir noktaya kadar tekrar gitmeniz gerekecektir. Eğer otoyol boyunca onu vurmayı başaramazsanız görev başarısız olur.

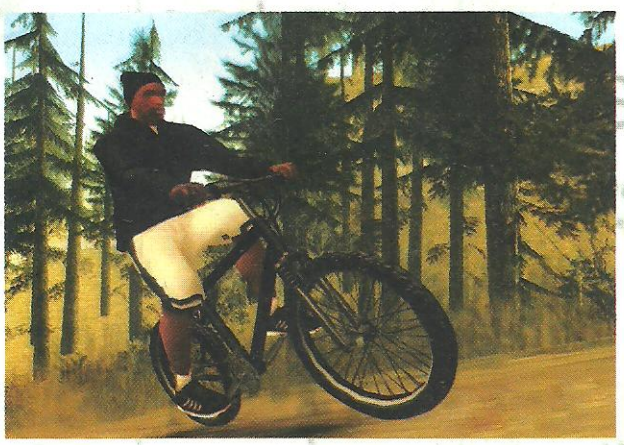
7. Yay Ka-Boom-Boom Woozie, Carl'a San Fierro'da bir fabrikanın icabına bakılması gerektiğini söyleyecek. Demodan sonra Woozie'nin arkadaşlarından birinden telefon çağrısı gelecek ve fabrikayı havaya uçurmak için hazırlanan bombalı arabanın haberini alacaksınız. Şehir merkezine inip arabayı alın. Aracı aldıktan sonra sürücü okulunun hemen yanındaki fabrikaya doğru yola çıkın. Fabrikaya yaklaşmadan önce arabadan inin ve kapıdaki iki korumayı öldürün. İçerideki adamlar sesi duyduklarında dışarı çıkmaya başlayacaklar ve çoğunu rahatça öldürebileceksiniz. Tekrar araca binip fabrikanın içerisine girin. Tahta rampadan yukarı çıkın ve kimyasal konteynırların bulunduğu yere gidin. Aracı konteynırların yanına park edin ve daire tuşunu kullanarak bombayı devreye sokun. Araçtan çıkın ve karşılaştığınız düşmanları öldürerek çıkışa doğru koşun. Fabrikadan çıktığınızda bomba patlayacak, ama ön kapı kapatıldığından içeride kalacaksınız. Arka tarafta bulunan araca binerek fabrikanın güneyindeki rampadan hızla zıplayıp duvarı aşmanız gerekiyor. Eğer aracı kaybederseniz arka taraftaki araç devamlı olarak yenilenecektir.



8. Fender Ketchup Woozie, Carl'dan kumarhanede problem yaratan bir elemanla ilgilenmesini isteyecek. Bu görevdeki amacınız, arabayı oldukça saçma bir şekilde kullanıp ağzından laf almaya çalıştığınız adamı korkutmak olacak. Bunu yapmak için hava alanındaki düz yolda bir ileri, bir geri hız yapmak ve her dönüşte el freni kullanmak faydalı olacaktır. Bir süre sonra korku göstergesi son raddeye gelecek ve görevi tamamlayacaksınız.

9. Explosive Situation Woozie, planını uygulamaya koymak için bazı patlayıcılara ihtiyaç duyuyor. Kendinize bir araç bulun ve sarı işaretle gösterilen taş ocağına giderek kırmızı çembere park edin. Damperli büyük kamyonu alıp patlayıcı konteynırlarını ezerek içlerindeki patlayıcıları dışarı çıkarmak ve bunları tek tek toplamak için 2 dakikadan biraz fazla zamanınız var. Tümünü aldığınızda bir ara demo girecek ve güvenliğin çıkışı kapattığını göreceksiniz. Sanchez'in arazi motoruna binin ve okları takip etmeye başlayın. Yolunuz üzerindeki rampalardan güvenle atlayabilmek için her zaman belirli bir hızı muhafaza edin. Karşılaştığınız elemanları öldürün ve son kontrol noktasına ulaşmaya çalışın. Son kontrol noktasına varınca Woozie'nin yanına dönmeniz söylenecek ve radardaki sarı noktaya ulaşıp görevi tamamlayacaksınız.

kenan9593



10. You've Had Your Chips Woozie, kumarhaneden aldığı bazı fişleri gösterip sahte olduklarını söyleyecek ve sizden fabrikaya gidip sorumluların icabına bakmanızı isteyecek. Fabrikaya gidince bir kaç korumanın ana girişte bulunduğunu göreceksiniz. İçeriye gizlice girmek için duvarın üzerinden atlamalısınız. İçeriye girdikten sonra da gizliliğinizi koruyup ilerleyebileceğiniz gibi, açık bir saldırı da başlatabilirsiniz. Uzun menzilli bir silah kullanarak üst tarafınızda kalan yoldaki tüm düşmanları öldürün. Daha da içerilere ilerleyin ve karşılaştığınız düşmanları öldürmeye devam edin. Etraftaki tüm adamları öldürdükten sonra fişleri üreten makineleri havaya uçurun, eğer cephane harcamak istemiyorsanız yumruklarınızı da kullanabilirsiniz. Sonlara doğru kapıdan bir araç girecek ve üzerinize doğru gelmeye başlayacak. Benzin deposunu hedef alarak aracı havaya uçurun ve fiş cihazlarını patlatmaya devam edin. Tüm cihazlar temizlendikten sonra aracınıza atlayın ve kumarhaneye geri dönün.

11. A Home in the Hills Bu görevde Madd Dogg'un evini bir uyuşturucu satıcısından kurtarmanız gerekecek. Göreve uçakta başlayacak ve Vinewood tabelasının üzerindeyken paraşütle atlayacaksınız. Atladıktan hemen sonra sürekli olarak daire tuşuna basın, böylece paraşüt kısa sürede açılacaktır. Sol analoğu kullanarak paraşütü yönlendirin ve helikopter pistine inin. İndikten sonra çatıdan ateş açarak diğer paraşütçülerin sağ salim yere inmelerini sağlayın. Tüm adamlarınız geldikten sonra aşağıya inin. Ara demoyu izledikten sonra çalıların arasına hedef alın ve ara demoda gördüğünüz katili öldürün. Daha sonra hedef değiştirerek diğer çalılıktaki adam ile üzerinize gelen iki kişiyi daha öldürün. Binanın içerisindeki tüm odaları temizleyene kadar uğraşın ve balkona çıkın. Gördüğünüz herkesi öldürün. İlk partiden bir kaç saniye sonra bir grup daha düşman gelecek. Onları da aynı yerden öldürün ve merdivenlerden aşağıya inip sağa dönün. Sol taraftaki adamları öldürün ve az da olsa sağlığınızı tazeleyin. Sağ tarafa döndüğünüzde Big Poppa ile karşılaşacaksınız ve onu takip etmeye başlayacaksınız. Takip sırasında Poppa'nın korumalarını öldürerek ilerleyin ve arka kapıya ulaşın. Demoyu izledikten sonra park halindeki araca atlayın ve takibe başlayın. Her takip bölümünde olduğu gibi burada da takip ettiğiniz araç havaya uçana kadar uğraşın ve görevi tamamlayın.

Jizzy

1. Jizzy Jizzy, Carl'dan kızlarından birini otele götürmesini ve gidecekleri yere güvenli bir şekilde ulaşınca telefon etmesini isteyecek. Arabaya atlayın ve haritada belirtilen yere gidin. Jizzy telefon açıp kızlarına kötü davranan bir satıcıyla ilgilenmenizi isteyecek. Hashbury'ye gidip satıcıyı öldürün. Arabaya dönünce bir kaç serserinin Jizzy'nin kızlarından birini dövdüğünü öğreneceksiniz. Otobana gidip serserileri öldürün. Yeniden arabaya dönün ve bir sonraki görevinizi yerine getirmek için otele geri dönüp Jizzy'nin belirttiği adamı öldürün. Kırmızı çemberin içine park edince oradan ayrılan limuzini göreceksiniz. Aracı takip edip hem limuzini hem de korumasını yok edin. Bunu yapmak için araçlar kaza yapana kadar onları takip edin, araçlar zırhlı olduklarından takibiniz biraz uzun sürecektir. Ancak buraya ulaşana kadar birkaç görev yaptığınızda bu noktada başarısızlığa uğramanız çok kötü olur. Bu iş de bittikten sonra Jizzy, arabadan kurtulmanızı söyleyecek. Aracı bir yerden aşağı atabilir, havaya uçurabilir ya da ıssız bir mekanda terk edebilirsiniz.

Görevi tamamladıktan sonra Woozie arayıp mekanına gitmek isteyip istemediğinizi soracak. Woozie'ye haritadaki W simgesinden ulaşabilirsiniz.

2. T-Bone Mendez T-Bone'un mallarının transferi sırasında baskına uğradığı haberi gelince olay yerine gitmek için bir araca ihtiyacınız olacak. Olay yerine vardığınızda kısa bir ara demo seyredecek ve bir avuç motorlu adamın paketlerle birlikte kaçtığını göreceksiniz. Motorları takip etmeniz ve iyice yaklaşıp paketleri motorların arka taraflarından çekip almanız gerekiyor. Bunu yapmak için siz de motorda olmalısınız ve yeterince yaklaşınca L1 ile paketi almalısınız. Paketi alınan motorlular sizi takip etmeye başlayacaktır ama pek sorun çıkaramıyorlar. Tüm paketleri geri alana kadar devam edin görevi tamamlayın.

3. Mike Toreno Mike Toreno bir aracın arkasında sıkışmış bir durumda ve onu bulmak için tek şansınız cep telefonundan size ilettiklerini düzgün bir şekilde değerlendirmekten ibaret. Mike ilk olarak martı ve ağır iş makinesi seslerinden bahsedecek. Dohery'deki inşaat alanına gidin ve sarı işarete ulaşın. Mike'ı orada bulamayınca iskeleye doğru yönelin. Oraya ulaşınca bir kez daha Mike'a kulak verin ve hava alanına doğru yola çıkın. Sarı işarete ulaşın ve kapıdan geçip sola dönün. Yolun sonundaki kamyonet ve iki motoru görene kadar ilerleyin. Eğer yolun sonunda değilseler mutlaka yakındaki bir binanın önünde olacaklardır. Onları takip edin ve durduklarında ortamdaki herkesi öldürün. Hepsi ölünce kamyonete doğru ilerleyin ve demoyu seyredin. Daha sonra kola kamyonetini havaya uçurun ve ön kapıya doğru yönelin. Kırmızı çembere ulaşınca 2 polis yıldızı kazanacaksınız. Hemen bir boyama atölyesine gidin ve yıldız-

kenan9593

lardan kurtulun. Daha sonra dikkatlice Jizzy'nin yerine dönerek Toreno ve T-Bone'u bırakın.

Eğer hava alanında Toreno'yu kaybedip görevde başarısız olursanız, güney tarafındaki helikopteri kullanarak Jizzy'ye gidin ve görevi yeniden alın. Böylece helikopter kullanarak gideceğiniz yere çok daha çabuk ulaşabilirsiniz.

Cesar Vialpando

1. High Stakes, Low Rider Nitrolu bir araç bulduktan sonra kırmızı çembere park edin. Demoyu izledikten sonra Cesar sizden kendisini takip etmenizi isteyecek. Cesar'ı takip ederken dikkatli olun ve araca zarar vermemeye çalışın. Başlangıç çizgisine geldiğinizde kırmızı çembere park edin ve geri sayımı bekleyin. Yarış başlar başlamaz gaza yüklenin. Her kontrol noktasına ulaştığınızda bir sonraki noktanın yönü oklar yardımıyla belirtileceğinden dikkatli olun. 1-2 kontrol noktasından sonra plaja ulaşacak, oradan da yaklaşık 10 saniyelik düz bir yola çıkacaksınız. Nitronuzu burada kullanın ama yolun sonuna doğru yavaşlayın. Sağa dönerek gaza basın. Her şeyi doğru yaptıysanız kayda değer bir farkla önde olacaksınız. Bundan sonra dikkatli bir şekilde aracı kullanmaya devam edin ve yarışı birincilikle tamamlayın.

2. King in Exile Cesar, Los Santos'daki sorunlardan Smoke'un sorumlu olduğunu söyleyecek ve sizi ortamdaki uyuşturucu trafiğini incelemek üzere otobana gönderecek. Bu sırada Catalina'dan bir telefon gelecek ve onun yanına gitmek zorunda kalacaksınız. Tekrar Catalina'nın görevleri açılacak.

3. Wu Zi Mu Bu görevde başka bir sokak yarışına katılacak ve Wu Zi Mu ile yarışacaksınız. Önceki yarışta yaptıklarınızı aynen yapar, kontrol noktalarını iyi değerlendirirseniz kolay bir zafer elde edebilirsiniz. Hatta yarışın çoğunluğunda kontrollü bir sürüş yapsanız bile herhangi bir sıkıntı yaşamayabilirsiniz. Yarışı kazandıktan sonra Wu Zi Mu ile tanışacak ve San Fierro'da onunla irtibata geçmek için gerekli bilgileri alacaksınız.

4. Farewell My Love... Catalina GTA3'ten tanıdığımız Claude'u yeni erkek arkadaşı olarak tanıtacak ve yarışmak isteyecek. Altınızda zaten hızlı bir araba olduğu ve daha önce yarıştığınız bir pistte yarıştığınız için kazanmak çok da zor olmayacak. Kazanmak için tek yapmanız gereken kaza yapmamaya dikkat etmek. Ayrıca normal yol yerine toprak yolu takip ederek de yaklaşık 20 saniye kazanmanız mümkün.

Yarıştan sonra Catalina ve Claude ile buluşacaksınız. Catalina size San Fierro'daki garajla ilgili bir kağıt verecek. Bu görev bittikten sonra bir telefon çağrısı alacak ve The Truth'un görevinin yeniden açıldığını öğreneceksiniz.

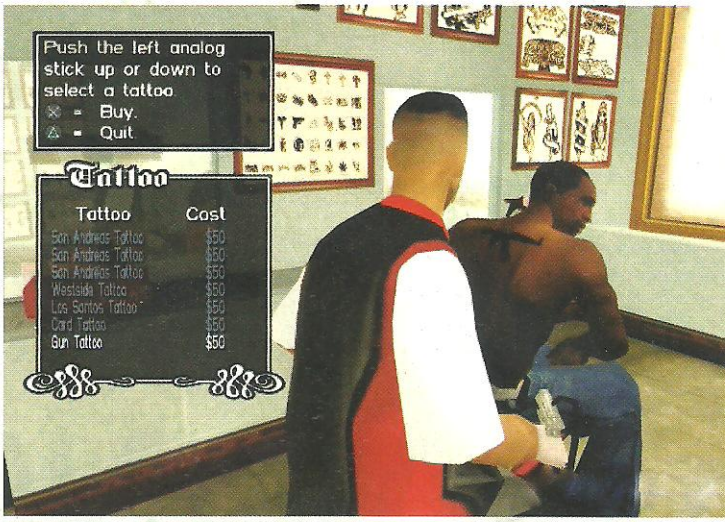
5. Zeroing In Bu görevde Zero'nun güncellediği uydu verileri sayesinde takip edeceğiniz bir kadının arabasını çalmanız gerekecek. Sürekli olarak radardaki sarı işaretleri takip etmeniz ve en kısa zamanda işaretin bulunduğu yere ulaşmanız gerekecek. İşaretler pembe ve daha sonra kırmızı olarak hedefe yaklaştığınızı haber verecekler. Kadını durdurabilmeniz için sürücü okulunda gördüğünüz PIT manevrasını yapmanız gerekiyor. Ancak daha basit şekilde aracın yan tarafına çarparak da istediğiniz sonucu elde edebilirsiniz. Kadının arabasını ele geçirdikten sonra radardaki sarı işarete dönerek görevi tamamlayın.

6. Test Drive Cesar listesindeki iki aracı temin etmek için sizi de beraberinde götürmeye karar verecek. Kendinize bir araç bulun ve rıhtımdaki arabanın yanına gidin. Kırmızı çembere park edin ve demoyu seyredin. Daha sonra aracınızla Cesar'ı takip etmeye başlayın. Bir süre sonra polisler peşinize düşecek ve Cesar size araçlarda Nitro bulunduğunu gösterecek. Cesar'ı garaja kadar takip etmeye devam edin ve kırmızı çemberin içine aracı park ederek görevi tamamlayın.

7. Customs Fast Track Easter Basin'e gidin ve sarı işarete ulaşın. Kırmızı çemberin içinde durup üçgen tuşuna basarak vince binin. Mıknatısı X ve kare tuşu ile kontrol ederek konteynırları kaldırıp yerlerine koyun. Hangi sırayla seçerseniz seçin, istediğiniz konteynır her zaman en sonuncusu olacak. Cesar konteynırı açar açmaz bir Sentinel aracı belirecek ve içindeki üç kişi Cesar'ı öldürmeye çalışacaklar. Vinçten inin ve Cesar'ın yardımına koşun. İlk üç kişiyi hakladıktan sonra önce üç, sonra iki kişi daha olaya dahil olacak. Hepsini öldürdükten sonra aracınıza binin ve garaja geri dönün.

8. Puncture Wounds Modifiye Tampa aracına atlayıp kırsal bölgeye doğru yönelin. Bunun için tren raylarını takip etmek en iyi yol olacaktır, yalnız karşı yönden gelen trenlere dikkat etmelisiniz. Radardaki kırmızı noktayı takip edin ve aracın önüne geçmeye çalışın. Eğer başarırsanız daire tuşu-

kenan9593



na basarak yola birkaç çivi bırakın. Bu şekilde aracın lastiklerini patlatabilirsiniz. Araca yaklaşın ve CJ'in lastikleri değiştirmesini sağlayın. Demodan sonra aracınıza binin ve garaja dönün. Eğer araç ters döner ya da patlarsa görev başarısız olacağından aracı dikkatli kullanın. Kırmızı çemberin içine park edin ve görevi tamamlayın.

W Wu Zi Mu W

1. Mountain Cloud Boys Woozie, size kendini tanıtacak ve Mountain Cloud Boys'un lideri olduğunu söyleyecek. Woozie'nin sorun çıkaran Çinlilerle görüşmeye gitmesi için kendinize bir araç bulun ve Woozie'yi istediği yere götürün. Ara demoyu seyrettikten sonra ortamdaki Vietnamlı çete üyelerinden kurtulmanız gerekecek. Adamları öldürdükten sonra sokağa yönelin ve yolunuza çıkan Vietnamlıları öldürerek ilerlemeye devam edin. Daha sonra çatıdaki keskin nişancıyla beraber yaklaşık 10 kişilik bir gurupla daha boğuşmak zorunda kalacaksınız. Hepsini öldürdükten sonra araca binin ve peşinizdeki iki takip aracından kurtularak Woozie'yi istediği yere bırakın.

2. Ran Fa Li Woozie sizi Ran Fa Li ile tanıştıracak ve onun için havaalanından bir paketin getirilmesi gerektiğini öğreneceksiniz. Kendinize bir araç bulun ve havaalanına gidin. Yer altı otoparkına gidin ve kırmızı çemberin içine park edin. Daha sonra mavi işaretle gösterilen yere gidin ve diğer araca geçin. Aniden Da Nang'ın adamlarının baskınına uğrayacak ve otoparkın aşağı tarafındaki çıkışa yönelmek zorunda kalacaksınız. Sola dönün ve düz ilerleyin daha sonra sağa dönerek tünele girin. Barikatlara doğru ilerleyin ve sağa dönün. Hava alanının ana kapısına doğu yönelin. Bu sırada her birinde iki kişi bulunan iki motor peşinize takılacak. Aracı üzerlerine sürüp onlardan kurtulun. Kuzeye giden yola girin ve sarı işarete doğru ilerleyin. Peşinizdeki kamyondan kurtulun ve iskelenin yakınındaki kırmızı çemberin içine park edin.

3. Lure Bu görevde Da Nang Boys, Ran Fa Li'yi takip edip ona suikast düzenleme niyetinde oldukları için, Carl onun arabasını kullanarak Ran Fa Li'nin kaçmasına yardımcı olmak isteyecek. Otoparktaki Rancher'e binin ve kırsal bölgeye doğru yola çıkın. Sarı işarete ulaştığınızda kırmızı çemberin içine park edin. Şimdi yapmanız gereken Nang Boys size fazla yaklaşmadan ortadan kaybolmak. Buradaki kovalamaca aynı sokak yarışlarında olduğu gibi olacak. Bir yandan kontrol noktalarını takip ederken bir yandan da motorlu adamların kapılarınıza ateş edecek kadar yaklaşmamalarını sağlamalısınız. Eğer ateş edip kapıları açarlarsa, aracın içerisinde kimin olduğunu görecekler ve görevde başarısız olacaksınız. Bir süre sonra Whetstone kamyon durağına ulaşacak ve Ran Fa Li'nin sağ salim kaçtığını öğreneceksiniz.

4. Amphibious Assault Bu göreve başlayabilmek için yüksek ciğer kapasitesine sahip olduğunuza emin olmalısınız. Kırmızı çembere girin ve ciğerlerinizin göreve uygun olup olmadığını gösteren ara demoyu izleyin. Eğer nefesiniz yeterli gelmezse en yakın su kaynağına gidip, nefesiniz bitene kadar su altında kalın. Böyle devam ederek ciğer kapasitenizi arttırın ve göreve geri dönün.

Woozie sizden iskelede demirli bir gemiye gizlice yaklaşıp içeri bir böcek yerleştirmenizi isteyecek. Öncelikle bir araç bulup iskeleye gidin. Kırmızı çembere girin ve ne yapmanız gerektiğini öğrenin. Demodan sonra kendinizi suyun içinde bulacaksınız ve kayalara doğru ilerlemeniz gerekecek. Son tünelden de geçtikten sonra bir ara demo girecek. Bu andan itibaren mutlaka suyun altından ilerlemeli ve nefes almak için yukarı çıktığınızda da kesinlikle kımıldamamalısınız. Gemiye ilerlerken radarınızı kontrol ederek büyük çemberlere dikkat edin. Onların tam altındayken kesinlikle yüzeye çıkmayın ya da oradan hemen uzaklaşın. Gemiye ulaştıktan sonra tahta merdivenleri bulun ve güverteye çıkın. Bıçağınızı alın ve çömelin. Gizlice ilerleyerek kırmızı noktalarla temsil edilen düşmanlarınızı öldürün. Geminin önüne doğru ilerleyin ve kapıdan içeri girin. Merdivenlerden inin ve yerdeki kırmızı çemberle ilgilenmeden radarda iki kırmızı noktayla görünen adamlarla ilgilenin. Son olarak kırmızı çembere yönelerek böceği yerleştirin. İşinizi bitirdikten sonra geldiğiniz yoldan geri dönerek iskeleye ulaşın.

Eğer yanınızda susturuculu silahınız varsa arama ışıklarından kurtulup daha rahat bir yolculuk yapabilirsiniz.

5. The Da Nang Thang Woozie, yeni mekanındaki işleri yoluna sokmakla meşgul olsa da San Fierro'daki tanker gemiyle ilgili problemlerden sizi haberdar etmeye karar verecek. Helikopterle ortamı kolaçan etmeye gidip Da Nung'ın adamlarını öldürmek için saldırdığınızda, geminin üzerindeki adamlardan mümkün olduğunca fazla sayıda öldürmeye öze gösterin. Helikopter vurulduğunda bıçak dışındaki tüm silahlarının ve sağlığınızın %20 si gidecek; ayrıca yüzmek zorunda kalacaksınız. Gemiye doğru yüzün ve merdivenlerden tırmanın. Güverteye çıktıktan sonra gizlice hareket ederek karşılaştığınız adamları öldürün. Yapabileceğiniz en iyi iş öldürdüğünüz adamlardan birinden daha güçlü bir silah alana kadar gizliliğinizi korumak.

Geminin merkezine doğru ilerleyin ve aşağı atlayın. Kısa demodan sonra sandıkların arasından yolunuzu bulup karşılaştığınız adamları öldürün. Mültecilerin saklandığı konteynırı bulun ve kilidine ateş edin. Mültecileri kurtardıktan sonra geldiğiniz yoldan geri dönün ve korkuluklardan atlayıp merdivenlerden çıkın. Yukarıya çıkmadan önce dört kişiyi daha öldürmeniz gerekecek. Shakehead'le karşılaştığınızda oyunun hatasından dolayı çok az sağlığı olduğunu fark edecek ve işini çok kolayca bitireceksiniz. Artık mültecilerin yanına dönüp görevi tamamlayabilirsiniz.

kenan9593

Warhammer evreninde 11 bölüm bizi bekliyor

WARHAMMER40000 DAWNOFWAR

Bölümleri en kolay modda oynadım, dolayısıyla anlatacaklarım insane zorluk seviyesi sevenlere pek de yaramayabilir. Hoş zaten o zorluk seviyesinde oynuyorsanız, bu satırları okumaya da gerek duymazsınız demektir.

CAMPAIGN

BÖLÜM 1 PLANET FALL

Bu bölüm öğreti bölümünü oynamasanız bile size oyunu tanıtacak öğeler içeriyor, bu yüzden oldukça basit olduğunu söyleyebiliriz. Zaten yapmanız gereken çoğu şeyi Captain Gabriel size anlatacak ve onu dinlediğinizde yakındaki stratejik noktalarda üç Listening Post, Headquarter, Chapel-Barracks, Armory ve birkaç da Power Generator sahibi olacaksınız.

Bundan sonra iki tane Marine Squad yapın. Her ikisi de 8 asker alana kadar asker eklemeyi sürdürün, böylece elinizde dört tane 8 askerli Marine Squad olacak. Ekipman geliştirmesi yaptıktan sonra bütün Squad'lara Heavy Bolter vererek düşmana doğru yola çıkın.

Bölümün tümünü düşünsek bile 16 Heavy Bolter taşıyan 32 Marine'e karşı gelebilecek hiçbir birim olmadığını görüyoruz. Bu yüzden yapmanız gereken bölümde dolaşıp Ork'ları öldürmeye başlamak. Eğer olur da Marine'lerden ölenler olursa, Squad'a asker ekleyerek eksik kalmamaya çalışın. Başta yaptıklarınızda başka stratejik nokta ele geçirmeye uğraşmanıza gerek yok.

İkinci Ork üssünün yakınlarda bir grup Gretchen bir Leman Russ'u tamir etmeye çalışıyorlar. Onların bulunduğu yerin yanındaki duvara gidip onları öldürebilirsiniz. Hoş tankı aktif hale getiremiyorlar ama

kenan9593

yine de güvenliği elden bırakmamak lazım.

Görevinizin gerektirdiği Leman Russ'u kurtardıktan sonra sizin emrinize girdiğinden ana Ork üssüne saldırırken çok faydasını göreceksiniz. Yalnız tank sizin emrinize geçtiğinde oldukça zarar görmüş olacağından yanında onu koruması için birimleriniz olması iyi olur.

TÜYO Kurbağa sıçraması: Takımları çiftler halinde kullanın ve kurbağa sıçraması yapın. İlk takımı öne geçirin, ağır silahlarını hazırlatın. Tamamlandığında diğer takımı, ilk takımın menzilinde olacak şekilde öne geçirin ve onlar da silahlarını hazırlayın. Bu sayede ilerleyen takımınıza saldırmaya kalkacak olan düşmanlar, arkadaki takımınız tarafından vurulacaklardır.

Dreadnought

Dreadnought'lar devasa savaş makineleridir. Adamentiyumdan yapılmış zırhlı kafes içinde bulunan ve ölümden döndürülmüş kahraman Marine'ler tarafından idare edilmektedir. Bu canlı makineler Power Fists ve Assault Cannon silahlarına sahiptir. Ama oyundaki en güçlü zırh delici silah olan Twin-Linked Lascannon ve Missile Launcher da takılabilir. Assault Cannon 19-24 arası menzilli zarar vermesine rağmen, Twin-Linked Lascannon bu zararı 338-413 civarına çıkarmaktadır.

BÖLÜM 2 INFILTRATION

Göreve Bolters donanımı iki Scout ile başlıyorsunuz. Herhangi bir aksiliğe karşı yapmanız gereken ilk şey bu grubu dört kişilik tam bir takıma dönüştürmek. Göreviniz Ork devriyelerinden sakınarak yoldan ilerlemek, bu yüzden Infiltrate yeteneğini kullanın.

Ork'ları öldürüp amacı ele geçirdiğinizde ilk stratejik noktanızı almış olacaksınız ve keskin nişan tüfeklerine sahip olan destek birimleri gelecek. Bundan sonra yine Infiltrate yeteneğini kullanmaya başlayın. İkinci stratejik noktaya bulaşmadan yanından geçip gidin, bu noktaya daha sonra döneceksiniz. Yolu takip ettiğinizde merdivenlerin yukarısında bir Ork Nob göreceksiniz. Gözcülerinizdeki Infiltrate yeteneğini kapayın ve keskin nişan tüfeklerini kullanarak onu öldürün. Bundan birkaç saniye sonra yine destek alacaksınız ve bu sefer iki Marine takımınız olacak. Zaten liderlerini kaybeden Ork'lar büyük bir hırsla Scout'lara saldıracaklarından onların korumasına oldukça ihtiyacınız olacak.

Marine'leri Heavy Bolter desteği için arkada tutarak Ork'ların Scout'lara saldırmasına izin verin ve hepsini temizleyin. Merdivenlerden yukarı çıkın ve oradaki Ork üssünü temizleyin. Artık Servitor desteğini aldığınızda burada kendi üssünüzü kurabilirsiniz. Artık elinizdeki iki Marine takımını geriye doğru götürebilir ve daha önceden yanından geçtiğiniz Ork'ları temizleyebilirsiniz.

Üssünüzü kurarken Headquarters, Chapel Barracks, Armory ve bir de Power Generator yapın. Armory'de silah geliştirmesini araştırın ve iki tane de Heavy Bolter takımı kurarak takım sayınızı dörde çıkarın. Bunlarla merdivenlerden aşağı inerek Ork'lara saldırın. Dört takımı, her birinde iki takım olacak şekilde iki gruba ayırın. Yol ikiye ayrılınca grupları farklı yönlere yollayın, nasılsa ileride yollar tekrar birleşecekler.

Bir süre sonra Headquarter geliştirmesi yapabileceğiniz haberini alacaksınız. Geliştirmeyi yaptıktan sonra iki tane daha Marine takımı üretin. Bu iki takımı da Missile Launcher ile donatın ve bu takımları iki Heavy Bolter grubuna dağıtın. Böylece elinizde temizlik işlerini oldukça hızlı halledebilecek (Missile Launcher'ların bina yıkma kabiliyetleri sayesinde) ateş gücü olmuş olacak. İki yoldan ilerleyen gruplarınız birleştiğinde kurbağa ilerlemesi taktiğine başlayın. Bu tarz ilerleyen bir grubun önünde kimse duramayacağından artık yapmanız gereken tek şey mini haritada işaretlenmiş olan üsleri teker teker temizlemek.

BÖLÜM 3 UNDER SIEGE

Bu bölümde işler biraz hızlı gelişiyor. Bölüm başlar başlamaz iki Marine takımınızı stratejik noktaları ele geçirmeleri için yollayın. Bir tane daha Marina takımı yaratın ve kuzeydeki stratejik noktaya destek olarak gönderin. Servitor ile güney noktasına gidin ve üç Heavy Bolter Turret'ı kurun. Diğer Servitor ile de Armory inşa edin.

Armory yapıldığı anda Increased Heavy Weapons araştırmasına başlayın ve Headquarters binasını geliştirin. Bir tane daha Servitor

Sergeant

Marine Sergeant'ları takımlarını savaşta yöneten liderlerdir. Liderlik yetenekleri ileri seviyede olan bu askerler hem menzilli, hem de yakın savaşta oldukça iyidirler. Power Sword geliştirmesi ile vereceği yakın zarar 65-79, Power Fist geliştirmesiyle vereceği yakın zarar 162-198 arasındadır. Plasma Pistol geliştirmesi ise menzilli zararını 43-53 arasına yükseltir.

kenan9593

ve Marine takımı yapın, Armory'i inşa eden Servitor'u ise kuzeydeki stratejik noktaya göndererek Listening Post ve Turret yapmaya başlayın. Burada mümkün olduğunca çok Turret yapmanız gerekiyor. Mümkün olduğunca Turret'lerin yarısına yakın bir miktarını Missile Launcher Turret olarak geliştirin çünkü saldıranların arasında bolca Rokkit Launcha Wartrakks bulunacak.

Yeni Servitor'unuzla beş yeni Power Generator yapın. Marine takımlarınızın sayısı altıya ulaşınca dördünün Heavy Bolter, ikisinin ise Missile Launcher donanımlı olmasını sağlayın. Her iki stratejik noktada da sekizer taret (ki bunların iki üç tanesi Missile Turret olmalı) tarafından çevrilene kadar bu Marine takımlarını kuşatma altındaki stratejik noktaları korumakla görevlendirin.

Şimdi tüm Marine takımlarını alttaki stratejik noktaya gönderin ve buradan itibaren kuzeydoğuya doğru kurbağa ilerlemesi yapmaya başlayın. Karşılaşacağınız ilk yeni stratejik noktasında Machine Cult haberi almanız gerekiyor. Yeri bulunduğunuz yerin güneydoğusu. Eğer o stratejik noktayı tutabilirseniz Servitor yollayarak Machine Cult yapmasını sağlayın. Bundan sonra iki tane daha Dreadnaught yapabilirsiniz, önceden yaptığınız Power Generator'ler burada işe yaramış olacak. Üç Dreadnaught'u da Assault Cannon'larla geliştirin. Dreadnaught'ları gruplara dağıtın, böylece ilerleme sırasında silahlarıyla oldukça kapsamlı temizlik yapabilirler. Bundan sonra zaten bu ilerleme ile tüm haritayı silebilirsiniz.

NOT: Her stratejik nokta ele geçirdiğinizde bir Listening Post ve dört Heavy Bolter Turret inşa edin. Ork'lar geniş dalgalar halinde saldırdıklarından hatlarınızı aşıp büyük zararlar vermeye başlamadan önce onları durdurmanız gerekiyor. Sürekli olarak yeni dalgalar geldiğinden verdikleri en ufak zarar bile birbirine eklenince sizi oldukça zorlayabilir. Bölümün tüm inceliği başlangıç konumunuzu sağlam bir savunma arkasına almak.

BÖLÜM 4 DESTROY THE XENOS

Bu bölüm oyunun demosunda yayınlanan bölüm, aynı zamanda oyundaki dört Boss birimin ilkiyle tanışacağınız bölüm olacak. Bölüme 2 Assault Marine takımı ve 3 Whirlwind Missile Tank ile başlayacaksınız. Öncelikle Whirlwind'ler ile aşağıdaki herşeyi temizleyin, böylece hiçbir kayba uğramayacaksınız. Hani olur da Whirlwind'lerden birini kaybederseniz çok da fazla takmayın, zaten üs yok edildiğinde bunları kaybedeceksiniz.

Etrafı temizlediğinizde üssünüz gelecek. Tüm binaları inşa etmeyi tamamlayın ve yakındaki stratejik noktaları ele geçirin. Yeterli zamanınız olduğundan bunları hangi sırayla yaptığınız pek de önemli olmayacak, o yüzden rahat olun. İleri Listening Post'u korumak için 4 Heavy Bolter Turret kurun. Ardından Headquarters geliştirmesi yapın ve bir Machine Cult inşa edin.

Altı tane Marine takımı yapmaya başlayın. Bunların 4 tanesini Heavy Bolter, 2 tanesini de Missile Launcher ile donatın. Elinizde üç tane Marine takımı olduğunda yola çıkmaya hazırsınız demektir. İlk önce iki büyü Ork kuvvetinden ilkiyle karşılaşacaksınız. Yolu takip edince suyla karşılaşacaksınız, suyun karşı tarafına geçmeden önce bulunduğunuz tarafı dolaşın ve tüm Ork güçlerini yok edin. Buradaki tüm stratejik noktaları ele geçirin ve üzerlerine Listening Post kurun. Suyun karşı tarafına geçmeden önce altı Marina takımının da kurulduğundan emin olun, aksi halde boşuna kayıp yaşayabilirsiniz.

Suyun karşı tarafına geçerken kesinlikle kurbağa ilerlemesi uygulamayın çünkü su yüzünden birimleriniz saldırıya son derece açık olacaklar. Bunun yerine tüm birimleri mümkün olduğunca hızlı biçimde karşıya geçirmeye çalışın. Burada altı takımın birden savunmada olması size ulaşabilen ork sayılarının azalmasını sağlayacaktır. Missile Launcher takımları ile Killa Kanz üzerinde yoğunlaşın. Suyun karşı tarafındaki ilk saldırıları atlattıktan ve kontrolü elinize aldıktan sonra yakın çevreyi tamamen temizleyin.

Yolu takip ettiğinizde bir köprüye ulaşacaksınız. Köprüyü geçmek için acele etmeyin çünkü köprünün ortasındayken bir Squiggoth saldırısıyla karşılaşacaksınız. Squiggoth'a karşı ürettiğiniz araç ve takım stratejisini değiştirmeniz gerekiyor. Öncelikle yaptığınız tüm takımların Missile Launcher ile donanmasını sağlayın ve tüm araçları Dreannaught yapın. Elinizin altında devasa bir saldırı gücü yarattıktan sonra köprüyü geçmeye başlayın. Yolun yarısında Squiggoth gelecek, onu yok etmeye çalışırken çok büyük ölçüde kayıp-

Hellfire Dreadnought

Hellfire Dreadnought, standart Dreadnought'un geliştirilmiş halidir ve alev silahları kullanabilir. Twin-Linked Lascannon'unun verdiği menzilli zarar 253-309 arasındadır.

Predator

Predator bir Rhino şasisi üzerine üretilmiş bir araçtır ve çok güçlü bir zırha ve silahlara sahiptir. Twin-Linked Lascannon veya Autocannon silahlarına sahip olarak üretilebilir, ayrıca sonradan Heavy Bolter ve yanlarına takılan Lascannon'larla iyice desteklenebilir.

kenan9593

Whirlwind

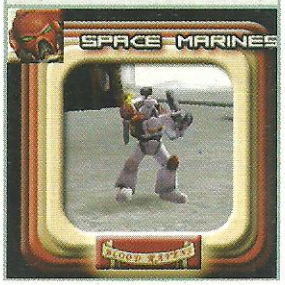
Whirlwind de bir başka Rhino şasisi kullanan taşıttır, görüş mesafesinin dışarısında kalarak füze saldırıları yapabilme yeteneğine sahiptir. Verdiği menzilli zararı 135-165 arasındadır.

lar vereceksiniz. Taktik olarak sizi takip etmeyebilir umuduyla köprüden geri çekilebilir ve saldırıya öyle devam edebilirsiniz, ama eğer sizi takip ederse zararınız çok daha fazla olacaktır. Bu yüzden ondan kurtulmak için köprüyü tercih etmeniz en doğrusu olur.

Savaşa Warboss, birkaç Killa Kanz, Leman Russ Battle Tank ve Wartrakk da katılacak. Kayıplarınız oldukça takımlarını desteklemeyi sakın unutmayın. O ana kadar elinizdeki Dreadnought'ların çoğunu kaybetmiş olacaksınız, bu yüzden özellikle Marine takımlarını iyice sağlamlaştırın. Bu saldırıdan sonra 3-4 Heavy Bolter takımı ve 2 Missile Launcher takımı ile haritanın geri kalanını rahatça temizleyebilirsiniz. Muhtemelen yolunuza birkaç Ork ve bir de Leman Russ Battle Tank çıkacak. Eğer elinizin altında sağlam kalan Dreadnought varsa işinizi daha da kolaylaştırabilir. Ana binaları yok ettiğinizde görev tamamlanacak.

Apothecary

Apothecary birimleri yetenekli sağlık elemanlarıdır ve savaş sırasında zarar gören Marine'lere ellerinden geldiğince yardım ederler. Apothecary'ler tam eğitimli Marine'ler olduklarından savaş sırasında da saldırıda bulunacaklardır, taşıdıkları Chainsword ve Bolt Gun sayesinde özellikle yakın savaş uzmanıdırlar.



BÖLÜM 5 A NEW LEAD

Fazla uzun ve zor olmayan bir bölüm. Bu görevde dört tane lideriniz olacak ve bunlardan Isador ve Gabriel'i çıkış noktasına sağ olarak götürmeniz gerekecek. Inquisitor ile Librarian'ın özellikleri birbirine yakın, Colonel Brom ise sıradan biri sayılabilir.

Görev başlar başlamaz Armory inşa ederek üssünüzü kurmaya başlayın. Öncelik vermeniz gereken stratejik noktalar biraz uzaktalar, güneydoğu ve doğu yönlerindeler. Güneydoğudaki stratejik noktayı iki Heavy Bolter Turret ve bir Missile Turret ile korumalısınız, çünkü Eldar Falcon oraya asker bırakacak. Elinizin altında en az üç takımla (2 Heavy Bolter, 1 Missile) güneydoğuya doğru ilerleyin ve üçüncü stratejik noktayı da ele geçirin.

Bundan sonrası için ister Marine'lerle ilerleyebilir veya 1-2 tane Hellfire Dreadnaught üretebilirsiniz. Dreadnaught'lar Dark Reaper'ları kolayca halledebileceklerinden görevin kalanı için iyi destek sağlayacaklardır. Önden Dreadnaught'lar ile gerekli olan temizliği yapın ve askerlerinizle ilerleyerek bir sonraki stratejik noktayı alın.

Hedef önceliğini Webway geçitlerine verin. Eldar bu geçitleri kullanarak destek yollayabiliyor, dolayısıyla bu geçitleri yok ederseniz destek girişi de duracaktır. Beyaz kısımdaki dördüncü stratejik noktayı da aldıktan sonra yol ayrımına geri dönün. Diğer yolu takip etmeye başlayın ve bu sırada yine Dreadnaught'ları önden yollayın. Bu görevdeki Eldar birimleri taşıtlara pek zarar veremiyorlar, bu yüzden Dreadnaught'lar ile kolayca ilerleyebilirsiniz. Bu sırada birkaç tane de normal Dreadnaught üretin, çünkü Howling Banshee'ler üzerinde oldukça etkili olacaklar.

Yolu takip ettiğinizde Ork yerleşimine ulaşacaksınız. Burada sizi zorlayacak hiçbir şey yok, etrafı iyice temizleyin. Yolu biraz daha takip ettiğinizde bölgenin ikinci bir üs kurulumu için uygun olduğu mesajını alacaksınız. Aslında ikinci üs kurmanızın pek bir anlamı olmasa da bundan sonrası biraz zorlayabileceğinden kuvvetlerinizi arttırmanız gerekiyor. Yine en az altı piyade takımınız olduğundan emin olun. Her zaman olduğu gibi burada da 2:1 oranını uygulamalı ve dört Heavy Bolter ve iki Missile Launcher takımı bulundurmalısınız. Daha fazla takımınız olursa kayıplarınızı azaltabilirsiniz.

Haritanın üst tarafındaki büyük beyaz alan asıl savaşın olacağı yer. Yine hedef önceliğiniz Webway geçitleri olmalı, ardından Dark Reaper'lara ve Howling Banshee'lere saldırmalısınız. Bundan sonra ister Guardian'ları, ister Warp Spider'ları halledebilirsiniz. Elinizdeki Dreadnaught'larla etrafı yerle bir ettiğinizde yapmanız gereken tek şey komuta grubunu yolun sonuna ulaştırmak. Başta da söylediğim gibi Isador ve Gabriel'in ulaşması yeterli olacaktır.

BÖLÜM 6 INTO THE MAW

Göreve başlar başlamaz ilerlemeye başlayın ve ileri üsse ulaşana kadar önünüze çıkan herşeyi öldürün. Oraya ulaştığınızda en yakındaki iki stratejik noktayı ele geçirin ve üssünüzü kurmaya başlayın. Ele geçirdiğiniz tüm stratejik noktaları en az 3 Heavy Bolter Turret ile korumayı unutmayın. Kritik olduğunu düşündüğünüz stratejik noktaları ise mutlaka 6 Heavy Bolter Turret ile destekleyin. Üs kurulduktan sonra kuzeydoğudaki kaynak noktasını ele geçirin ve hemen kuzeydeki Webway geçidini yok edin.

Imperial Guard Ork'ları tutmak için gelecekler, yanlarındaki dört Leman Rus sayesinde size oldukça faydaları dokunacağını söyleye-

kenan9593

bilirim. Bundan sonraki öncelikli amacınız Predator üretecek duruma gelmek olacak. Bu aşamada Heavy Bolter savunmanız size gerekli olan desteği sağlayacaktır. Eldar piyadelere göre üstün olmasına rağmen tanklara karşı aynı direnci gösteremiyor. Elinizin altında iki tane Predator olduğunu sürece savaş alanında istediğiniz gibi dolaşmanız mümkün. Tankla önünüzdeki alanı temizleyin, piyadelerle ele geçirin ve Servitor kullanarak o noktayı korumak için 3 Heavy Bolter Turret dikin, Turret'ler tamamen kurulana kadar da o noktayı Predator'lar ile savunun.

Terminator Squad

Terminator takımları Space Marine piyadelerinin en ölümcül olanlarıdır. Çok çeşitli ağır ve hafif silahlar taşıyabilirler ve hem piyadelere, hem de taşıtlara karşı çok etkilidirler.

Böylece amacınıza ulaşmadan önceki son stratejik noktaya kadar gelmiş olacaksınız. Amacınızın gerektirdiği yere geldiğinizde ise zor anlar yaşayabilirsiniz. Eğer kayıplar pek önemli değil diyorsanız 6 Predator'ı da Predator Annihilator haline getirin. Tümünü kaybedeceksiniz ama iki saldırıda amacınıza ulaşacaksınız.

Her ne kadar bu bir oyun olsa da kayıplara tahammül edemiyorsanız o zaman son savaş için 8 Missile Launcher Devastator takımı, 6 Predator ve 1 Whirlwind üretmelisiniz. Oldukça çetin bir savaş olacak ama tek bir saldırıda düşmanı yok edebileceksiniz.

Not: Predator'ları kullanmamızın sebebi Eldar'ın yalnızca bölümün sonunda AT yeteneğini kullanması. Bu yüzden sona gelene kadar 6 Predator size fazlasıyla yetecektir. Sakın amaca ulaşmadan önce Predator'ları geliştirmeyin çünkü yolda birçok Banshee, Guardian ve Dark Reaper ile karşılaşacaksınız ve Autocannon ile Heavy Bolter onlara Lascannon'lardan çok daha fazla zarar verecek. Binaları yıkmanız daha fazla zaman alsa da önemli bir durum değil.

BÖLÜM 7 SACRIFICE

Bu bölümde oyundaki Boss birimlerin ikincisiyle karşılaşacaksınız. Ayrıca bu bölümde hazırlık yapmak için pek fazla da zamanınız olmayacak. Bölüme başlar başlamaz en yakındaki iki stratejik noktayı ele geçirmek isteyeceksiniz. Bu noktaları mutlaka en az 2 Heavy Bolter Turret ve bir de Missile Launcher Turret ile koruyun. Kuzeybatıdaki stratejik noktayı da alın ama Force Commander ve Librarian'ı da yanınızda götürün. Üç Vyper saldıracak ve destek olmadan Marine'lerin çoğu ölecek. Üç Heavy Bolter ve iki Missile Launcher Turret bu noktayı korumaya yetecektir çünkü Eldar Avatar saldırılarını o noktaya yoğunlaştıracak. Onu yok ettikten sonra bu noktayı savunmanıza gerek kalmayacak.

Üç Marine takımı eğitin ve ikisine Heavy Bolter, birine de Missile Launcher verin. Böylece hem güneydoğudaki stratejik noktayı, hem de yakındaki Relic'i ele geçirebileceksiniz. Captain Gabriel ile Librarian'ı bu noktanın güneyinde büyük kraterde bırakın. Bundan sonra ele geçirdiğiniz stratejik noktaları en az bir Missile Launcher Turret ile koruyun, çünkü Eldar Ranger'larının menzilleri Heavy Bolter taretlerinin dışında kalıyor.

Bu noktaya geldiğinizde artık Predator üretebilecek durumda olmalısınız. Daha önce olduğu gibi bunlardan altı tane üretmeniz, haritayı silecek kadar güçlü olmanızı sağlayacaktır. Tankları Marine takımları ile takip edin ve stratejik noktalarla Relic'leri ele geçirin. Köprünün önündeki stratejik noktayı henüz almayın. Üç Relic'i de ele geçirdiğinizde Terminator üretebilmeye başlayacaksınız. Kullanılan piyade sayısı 8/20 olana kadar elinizdeki piyadelerden kurtulun. Böylece üç tane Terminator takımı yapabileceksiniz.

Terminator'leri konuşlandırmak için Deep Strike özelliğini kullanmalısınız. Bu özelliği köprünün hemen önünde kullanmanızı öneririm. İdeal olarak bu stratejik noktayı ele geçirmeden önce elinizin altında Assault Cannon donanmış üç Terminator takımı, Heavy Bolter donanmış iki Marine takımı, Missile Launcher donanmış bir Marine takımı ve altı Predator olmalı. Bu stratejik noktayı ele geçirdiğinizde Force Commander ve Librarian'ın yanına dönün. Orada Eldar'ın Bonesinger'ını göreceksiniz, eğer bunu dikkatten kaçırırsanız Eldar kısa süre içinde orada devasa bir üs yapmaya başlıyor ve başınıza çok büyük bela oluyor. Bonesinger'ı ve yapmaya başladığı binaları yok edince Eldar köprüyü geçmek zorunda kalacak.

Köprü açılır açılmaz altı Predator'unuzu da ilerletin. Böylece köprünün üzerinde geçilmez bir duvar yaratacaklar, Eldar üzerinize müthiş bir saldırı başlatacağından köprüyü kapatmamanız ve stratejik noktada beklemeniz halinde ordunuza çok büyük zarar verebi-

Scout Marine Squad

Henüz tam olarak Marine olmaya hak kazanamamış olan bu birimler hafif zırhlarla donatılmış askerlerdir ve keskin nişan tüfekleri taşırlar. Bu sayede sessizce ilerleyebilip, uzak mesafelerden düşmanlarını rahatça öldürebilirler.

kenan9593

lir. Eldar'ın elinde Predator'larla başa çıkabilecek birimler olmadığından bu hücum dalgasını püskürtmeniz zor olmayacaktır.

Geriye bir tek zor kısım kalıyor. Haritanın diğer tarafını Predator ve Terminator'larla temizleyin, Marine takımlarını stratejik noktada konuşlandırarak köprünün o yanına geçen herkesi öldürün. Diğer tüm direnişlerden kurtulana kadar amacı gerçekleştirmeye çalışmayın. Görev amacı Eldar tarafından altı Dark Reaper takımı ve üç Wraithlord tarafından korunuyor. Terminator'ların hepsini Assault Cannon, Power Fist ve Storm Bolter ile donatın. Böylece minimum kayıp ile Dark Reaper ve Wraithlord'lardan kurtulmuş olacaksınız. Eğer bunu Marine kullanarak deneseydiniz şu an haritada size ait bir birim kalmamış olabilirdi. Amacın etrafındaki tüm birimleri temizleyerek görevi tamamlayın.

BİLGİ: Deep Strike – Deep Strike, ışınlanma benzeri bir yetenektir, birimlerinizin istedikleri yerde konuşlanmasını sağlar. Bu sayede Terminator birimlerinin üretildiklerinde haritanın istediğiniz yerinde belirmelerini sağlayabilirsiniz.

BÖLÜM 8 THE CHAPEL

Bölüme Captain, Librarian, Apothecary ve Assault Marine'lerle başlayacaksınız. Başka birim üretmeyin. Elinizdeki birimleri büyük bir grup halinde kullanırsanız haritanın kendi tarafınızı rahatlıkla temizleyebilir ve tüm stratejik noktaları ele geçirebilirsiniz. Servitor ile Terminator üretene kadar geliştirmeleri tamamlayın. Karşı taraftaki üs için endişelenmenize gerek yok, oldukça uzun bir süre kendi başının çaresine bakabilir.

Haritanın bulunduğunuz tarafını temizledikten sonra herhangi bir şey yapmadan önce Terminator üretmeye başlayana kadar bekleyin. Terminator üretmeye başladığınızda üç Terminator takımını Deep Strike yeteneğini kullanarak doğrudan ikinci üsse gönderin. Üst kontrolünüz altına geçecektir. Terminator'leri sekize tamamladığınızda (iki Assault Cannon'u da unutmayın) dışarıya açılmanın zamanı geldi demektir. Kuzeybatı çıkışını kullanarak yoldan ilerlemeye başlayın.

İki Machine Cult'u kullanarak mümkün olduğunca çabuk biçimde 6 Predator yaratın. Böylece Terminator'larınız için ateş desteği sağlayacaklardır. İki tane Predator ürettiğiniz anda onları doğu girişine yollayın. İki grubunuz da haritanın bu tarafındaki Relic'in yanında buluşacaklar. İki grubun bu noktada bir araya gelip, birlikte ilerlemeleri daha iyi çünkü Defiler, Predator ve birçok Chaos Marine ile karşılaşacaksınız. Şapelin o yanındaki tüm birimlerden kurtulduktan sonra elinizdeki tüm kuvveti kullanarak şapel kapılarına saldırın. Biraz zaman alsa da eninde sonunda kapılar düşecektir.

Tam burada konuda ufak bir değişiklik meydana gelecek. Terminator'ları şapelin içine yollayın ama Predator'ları içeri sokmayın, dışarıda beklesinler. Böylece birlikte Traitor Guard'ların hakkından gelebilecekler. Terminator'ları şapelin sunağına ulaştırdığınızda görevin normalde tamamlanması lazım. Eğer bunu yapmanıza rağmen görev tamamlanmadıysa ıskaladığınız bir iki Guardsman kalmış demektir. Şapelin etrafını iyice araştırın.

NOT: Eğer geri kalan Chaos Marine kuvvetlerini de temizlemek istiyorsanız Terminator'ları yalnız başlarına göndermeyin. Etraftaki mayın tarlaları Terminator'lara zarar verebilir.

Force Commander

Space Marine'lerin büyük kahramanıdır. Deneyimli ve kıdemli olan bu büyük savaşçı, Space Marine'in sahip olduğu en iyi taktik uzmanıdır. Diğer Marine'lere örnek olan Force Commander menzilli savaşlarda ölümcül, yakın savaşlarda ise durdurulamazdır.

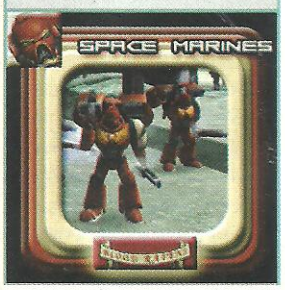
BÖLÜM 9 UNHOLY CEREMONY

Bu bölüme elinizde hiçbir birim olmadan başlıyorsunuz. Güneye doğru giderseniz altı tane Leman Russ Battle Tank bulacaksınız ama bunların hepsi de çok ağır hasar görmüş. Bunlar kendi kendilerini tamir etmeye başlayacaklar ve sağlıkları tam olarak dolduğunda aktif hale geçip sizin emriniz altına girecekler. Hemen Marine eğitin, Armory yapın ve Headquarter binasını geliştirmeye başlayın.

En az üç tane Marina takımı oluşturun, altı tane oluşturabilirseniz daha da iyi olur. Herkesi Plasma ile donatın. En yakındaki dört stratejik noktayı ele geçirin ve merkeze yakın olan iki noktayı mümkün olduğunca çok Heavy Bolter Turret ile destekleyin. Leman Russ tankları aktif hale geldikçe ilk üçünü güney noktasına, kalan üçünü

Assault Marine Squad

Assault takımları yakın savaş uzmanlarıdır. Üzerlerindeki Jump Pack sayesinde zorlu arazileri bile kolayca aşabilirler, düşman hatlarının arkasına iniş yapabilir ve başka türlü geçilme imkanı olmayan savunma pozisyonlarını aşabilirler. Taşıdıkları yakın hücum silahları ve el bombaları sayesinde hem hızlı, hem de ölümcüldürler.



kenan9593

Librarian

Librarian'lar çok güçlü psişik güçlere sahiptirler. Bu eğitimli Marine'ler savaş sanatı konusunda uzmandırlar ve güçlerini yıkıcı ve göz alıcı sonuçlar elde etmek için kullanırlar. Ayrıca kendilerinin ve etraflarındaki Marine'lerin savaş yeteneklerini ve morallerini arttırmak gibi avantajlar için de güçlerini kullanabilirler.

de kuzey noktasına yollayın. Tüm Marine takımlarını alın ve en yakındaki Relic'i ele geçirmeye gönderin. Relic'i ele geçirirken Captain Gabriel haritanın diğer tarafına gelecek ve iki Scout takımı, üç Servitor ve üç Terminator takımı getirecek. Oradaki stratejik noktaları da ele geçirerek Terminator takımlarıyla koruyun ve Missile Launcher Turret'leri yapın.

Bundan sonra üç Marine takımını kuzeydeki Relic'e, üç Terminator takımını da güneydeki Relic'e gönderin. Güneydeki Relic'te bir Terminator takımını bırakın ve kalan iki takımı doğudaki Relic'e yollayın. Bu Relic'i de aldığınızda iki dakikalık bir geri sayım başlayacak.

Eğer batıdaki Relic'te üç Marine takımı bıraktıysanız savunması iyi demektir, eğer daha az takım bıraktıysanız mutlaka doğudaki Relic'teki bir Terminator takımını batıya yollayın. Chaos üsleriyle ilgilenmenize gerek yok ama yine de onları da temizleyeyim diyorsanız öncelikle Dreadnaught veya Predator'lar yaparak bu üslere saldırın, piyadelerinizin Relic'leri korumaları gerekiyor.

İki dakikalık geri sayım tamamlandığında görevi kazanmış olacaksınız. Burada özen göstermeniz nokta ana üssünüzü Leman Rus ile desteklenmiş Heavy Bolter savunmalarıyla korumanız. Ayrıca ele geçirdiğiniz tüm Relic'leri de savunmanız gerekiyor. Eğer başta üç Marine takımı yaptıysanız zorlanabilirsiniz, böyle bir durumda altı takım yapmayı deneyin.

BÖLÜM 10 OLD FRIEND

Oyunun en karmaşık haritasına hoş geldiniz. Bu haritanın dört bir yanına rasgele dağıtılmış 33 ayrı stratejik nokta bulunuyor. Eğer bu noktalara dikkatli bakarsanız bazılarının haritanın ortasına doğru bir spiral çizdiklerini göreceksiniz. Görevdeki amacınız tüm Chaos kuvvetlerini temizlemek ve haritada bulunan üç üs de Heretic üretebilme kabiliyetine sahip. Bunun da anlamı belli bir yer saldırı altındayken bunların yeni yerler yapmaya başlayabileceği. Bu yüzden haritayı temizlemeye başladığınızda öncelikle tüm stratejik noktaları ele geçirdiğinizden emin olun, böylece görev neden bitmiyor diye bina bulmak için tüm haritayı dolaşmak zorunda kalmazsınız.

Old Friend zor bir bölüm. Haritanın bulunduğunuz tarafını kontrol etmeniz gerekiyor ve bu sırada düşman dört giriş noktasından size saldırıyor. Öncelikle en yakındaki stratejik noktayı ele geçirin. Yakındaki diğer stratejik noktalara yayılmak için birim üretmeye başlayın, stratejik noktalara Listening Post kurun. Doğuya doğru ilerlemenizi rampadan aşağı doğru devam etmeyin şimdilik. Güneybatı köşesine gidin ve oradan kuzeye doğru ilerleyerek iki stratejik noktayı da alarak Listening Post kurun. Tüm Listening Post'ları geliştirerek Chaos akınlarına karşı dayanabilmelerini sağlayın.

Scout yetiştirin ve Infiltrate yeteneği araştırın, ardından Monastery geliştirmesi yapın. Scout'ları Infiltrate kullanarak Relic'e götürün ve oradan düşmanı gözlemeye başlayın. Düşmanın ana giriş noktaları Relic'in kuzeyindeki yol, bu yolun diğer tarafında düşman Listening Post'u bulunuyor. Infiltrate kullanan Scout'ları diğer tarafa götürün ve düşman Listening Post'unun yanında bekletin.

Bu arada üste Marine takımları yapmaya devam edin, çünkü stratejik noktaları ve Relic'leri ele geçirmeniz gerekiyor. Ele geçirdiğinizde Relic'leri Heavy Bolter ve Missile Launcher Turret'lerle koruyun.

Relic'in kuzeybatısında bir stratejik nokta daha var. Onu ele geçirince taşıt üreten küçük bir alfa lejyonu üssü bulacaksınız. Missile Launcher kurduktan sonra Marine takımını göndererek üssü temizleyin. Köprünün tam ortasında bulunan Listening Post'u alarak askerlerinizi içine yerleştirin ve Turret yapmaya başlayın.

Bu sırada artık birçok geliştirmenizi tamamlamış olmalısınız. Predator üretmeye başlayın ve aynı zamanda Turret'lere Dual Lascannon geliştirmesi yapın. Büyük bir orduyu haritanın güneydoğu tarafını temizlemesi için gönderin ve Listening Post'ları ve stratejik noktaları ele geçirin.

Yeterince büyüdüğünüzde düşman Relic bölgesine saldırılar düzenleyecek, doğudan

Assault Terminator Squad

Assault Terminator takımları kıdemli Marine'lerden oluşur, üzerlerine eski ve nadir bulunan güçlendirilmiş exo-armor giymişlerdir. Lightning Claws, Thunder Hammer ve Storm Shields gibi inanılmaz güçlü yakın savaş silahlarıyla donatılmışlardır. Ayrıca Storm Bolter gibi birçok uzun menzilli silahı da kullanabilirler.

kenan9593

gelecek olan Predator'lere dikkat etmeniz gerekiyor. Yarattığınız piyade takımlarını Plasma ve Missile Launcher ile donatın, Predator ve Marine takımları ile yavaşça ilerlemeye başlayın. Düşmanın üç üssünden biri ortada, biri kuzeydoğuda, diğeri ise kuzeybatıda. Öncelikle ortadaki üsten başlayın, Isador orada bulunuyor. Güneydeki merdivenden yukarı çıkın ve Relic'i ele geçirin. Isador'un aşağı indiğini göreceksiniz, elinizdeki büyük ateş gücünü kullanarak onu öldürün ve etrafı tamamen temizleyin. Bundan sonra diğer üslere saldırmak için mümkün olduğunca çok Predator ve Dreadnaught üretin.

Düşman üslerinin etraflarında çeşitli Listening Post'lar olduğundan üsse saldırırken önceliği Predator ve Dreadnaught'lara verin. Eğer elinizdeki ateş gücünü çok fazla dağıtırsanız kaybınız çok fazla olacaktır. Dreadnaught ve Predator'ları biraz dağıtabilirsiniz ama kesinlikle Marine'lerin bir arada olmasını sağlayın. Sırasıyla doğu ve batıdaki üsleri temizleyerek bölümü bitirin.

BÖLÜM 11 ALL OUT WAR

Bu görevdeki tek amacınız Daemon Prince Sindri'yi öldürmek. Ancak bunun için de birçok Chaos birimini öldürmeniz ve Eldar müttefiklerinizi korumanız gerekiyor.

Göreve başlar başlamaz Marine'leri kuzeybatıdaki saldırıya doğru gönderin. Elinizdeki tüm askerleri (komuta birimleri hariç) buraya yollayın, bu sayede kayıpları azaltacaksınız. Eğer oraya destek göndermezseniz iki takım da büyük ihtimalle ölecektir. Ama destek yollarsanız kaybınız yalnızca bir veya iki Marine'le sınırlı kalacak. Kuzeydeki stratejik noktaya en yakın iki stratejik noktayı ele geçirin ve Listening Post'lar kurun. Artık buralara yapacağınız Listening Post'ların da geliştirilmiş olmaları lazım. Bu iş bitince stratejik noktalarınızı en az iki Heavy Bolter Turret ve bir de Missile Launcer Turret yaparak destekleyin. Buradaki stratejik noktalarla işiniz bittiğinde hemen en yakında Relic'i alın. Buraya da en az altı Heavy Bolter Turret yapın. Bu Relic'in hemen yakınında iki tane Horror çıkış noktası olduğundan sürekli olarak saldırıya uğrayacak, bu yüzden savunmasının mümkün olduğunca kuvvetli olması çok önemli. Aksi halde diğer yerlere odaklanmanız gereken zamanlarda sürekli burayı kontrol ederek zaman kaybedebilirsiniz.

Müttefikinizin üssüne iki ile dört arasında takım gönderin. Bu üs fazla sayıda birim üretmiyor ve garip bir biçimde hiçbir Turret inşa etmiyor, bu yüzden saldıran Chaos birimlerine karşı dayanma şansı sizin yardımınız olmadan sıfır. Kendi üssünüzün korumasını sağlam tuttuğunuz için orada yalnızca bir Servitor olsa bile zarar gören Turret'lerinizi sürekli tamir ederek rahatça başka alanlara konsantre olabilirsiniz.

Artık yavaş yavaş teknolojinizi geliştirmenin ve ana ordunuzu kurmanın vakti geldi. Eğer sayıca elinizde fazla Marine takımı varsa bunlardan kurtulmanız gerekebilir çünkü iki tane Terminator ve en az dört tane Dreadnaught takımı oluşturacaksınız. Elbette ne kadar çok Dreadnaught sahibi olursanız o kadar iyi olacak çünkü Terminator'lar yüzünden takım sınırını doldurmuş olacaksınız. Elinizdeki

tüm kuvvetleri Deep Strike kullanarak Eldar üssüne transfer edin. Zaten bu üsse destek olması için fazla sayıda kuvvet yollamıştınız, böylece ana ordunuzun tamamı o üste toplanmış olacak.

Şimdi büyük bir grup oluşturun ve üsten dışarı çıkın. Karşınıza elbette size direnmeye çalışan düşman birimleri çıkacak ama beş Marine takımı, iki Terminator takımı ve dört Dreadnaught'tan oluştan ordunuza karşı çıkabilecek güçte birileriyle karşılaşmayacaksınız. Üssünüzün direkt olarak kuzeyindeki noktaya ulaştığınızda kuzeye doğru ilerlemeye başlayın. Daemon Prince bu yolun hemen yukarısında bulunuyor.

Burada kullanabileceğiniz en iyi silahlar Plasma ve Heavy Bolter. Flamer kullanmaya kalkmayın çünkü buna karşı tamamen dayanıklı. Dreadnaught'larınızla Daemon'a yakından saldırırken diğer tüm kuvvetlerinizle meşgul ettiğiniz Daemon'a ateş açın. Terminator'ları Marine'lerin önünde tutmanız çok daha mantıklı olur çünkü hem daha fazla zarara dayanabilirler, hem de yakından daha fazla zarar verirler. Aslında bu kadar büyük bir kuvvetle zaten düşmesi çok fazla zaman almayacak ama yine de tedbirli olmanın faydası var. Eğer burada yine de zorlanıyorsanız on taneye kadar Dreadnaught alabileceğinizi unutmayın. Üretim için biraz daha fazla zaman harcayacak olsanız da sonuç umduğunuzdan da kolay olacaktır.

kenan9593

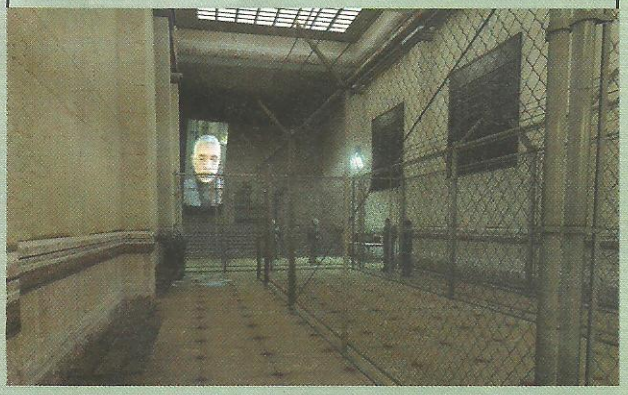
Muhteşem bir dünyada yolculuğa hazır mısınız?

HALFLIFE2

Dergide neden Doom 3 için strateji ustası yazısı yazılmadığını soran birkaç mail almıştık. Biliyorsunuz FPS'ler genelde önüne çıkanı vur mantığıyla ilerlediğinden 'sağa dönün, düğmeye basın, karşınıza çıkan adamı vurun, sola dönün' şeklinde yazılar pek de iç acıcı olmuyor. Ayrıca zaten Doom 3 içerisinde pek takılınabilecek yerler barındırmayan bir oyundu. Half Life 2 ise yer yer karşılaşacağınız ve ilerlemeniz için çözmeniz gereken bulmacaları, gerekse karşılaşacağınız çoğu düşmanın kendilerine özgü taktikleri olması nedeniyle böyle bir yazıyı hak ediyor. Bu yazıda oyunda sorun yaşayabileceğinizi düşündüğümüz yerleri bulup anlatmaya çalıştık, bunlar dışında da takıldığınız yerler olursa sormaktan çekinmeyin. Haydi bakalım, görev sizi çağırıyor.

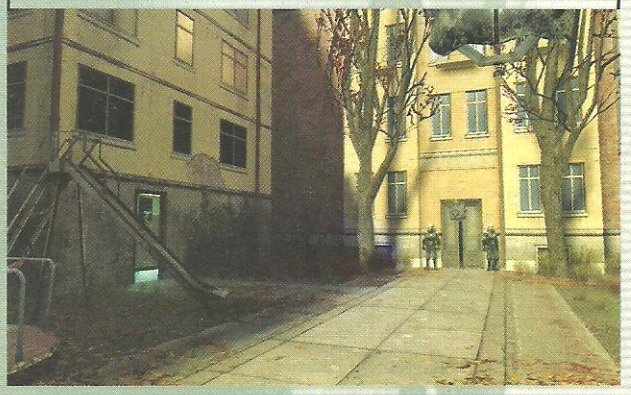
Bölüm 1 : Point Insertion

Oyuna tren istasyonunda başlıyoruz. Trenden inen diğer adamları takip ederek ilerleyin. Kontrol yapan Combine'lara yaklaşmayın. Security yazan kapıdan içeri girin, eski arkadaşınız Barney Calhoun'un söylediklerini dinleyin ve kutuları alıp üst üste koyarak pencereden dışarı çıkın. Şehirde gidebileceğiniz yalnızca tek bir yol bulunuyor, yine de manzaranın keyfini çıkarın.



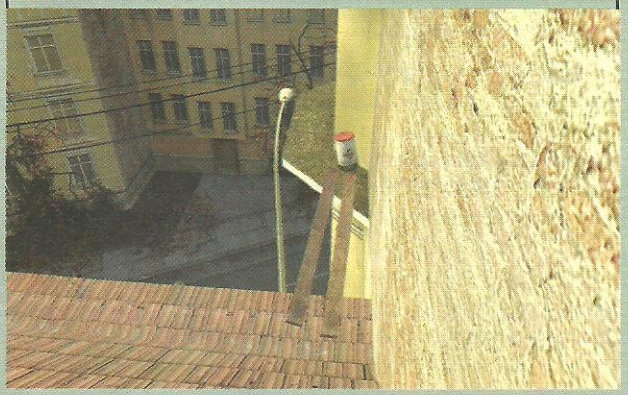
Bölüm 1 : Point Insertion

Buradaki parktaki tüm aletleri kullanabildiğinizi hatırlatayım. Sol tarafta açık olan kapıdan girin. Bu bina Combine askerleri tarafından kontrol ediliyor ve sırayla evlere baskın yapıyorlar. Açık kapılardan ilerleyerek üst katlara çıkın. Sonlara doğru sizin bulunduğunuz odaya baskın yapılacak, arkanıza bakmadan merdivenlerden tavan arasına ulaşın ve camdan dışarı çıkın.



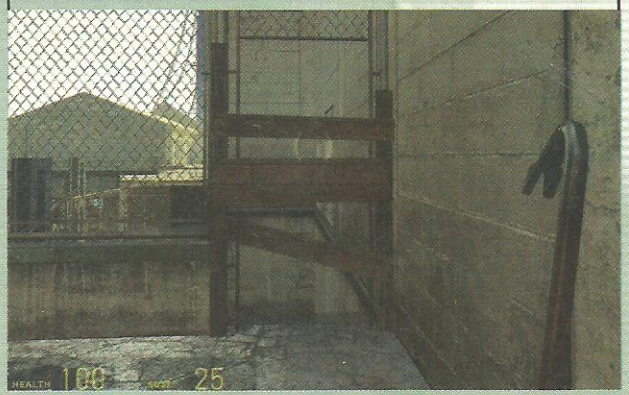
Bölüm 1 : Point Insertion

Pervazlardan ve çatılardan ilerlemeye başlayın, geçeceğiniz bazı yerler dar olduğundan aşağı düşmemeye özen göstermelisiniz. Arkanızda sürekli ateş eden Combine'lar dikkatinizi biraz dağıtacaktır. Açık pencere bulunca içeri girin ve Alex ile karşılaşın. Alex'in gösterdiği asansöre binin. Eğer Alex asansöre binmezse oyunu kaydedin, oyundan çıkın ve tekrar çalıştırıp kaydınızı yükleyin.



Bölüm 2 : A Red Letter Day

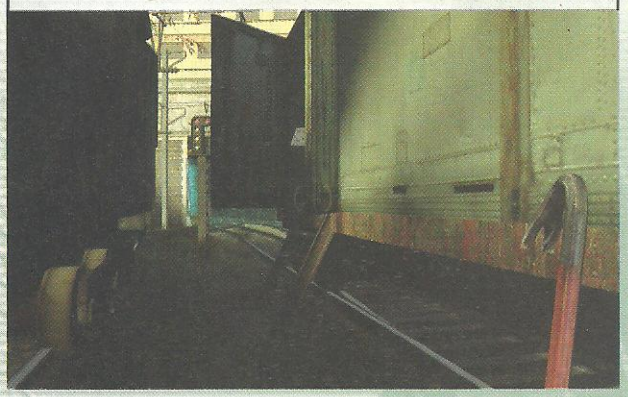
Laboratuardaki kazanın ardından kendinizi silahsız biçimde dışarıda bulacaksınız ve etrafta Scanner'lar var. İlerlemeye devam ettiğinizde yolunuzun tahtalarla kapandığını göreceksiniz. Barney yine imdadınıza yetişecek size Crowbar verecek. Bundan sonra karşılaştığınız tahtaları (hatta kutuları ve diğer kırılabilecek eşyaları) Crowbar ile temizleyip yolunuzu açabilirsiniz.



kenan9593

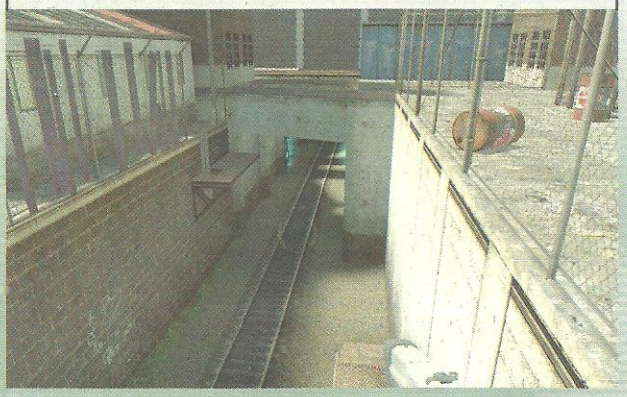
Bölüm 2 : A Red Letter Day

Burada trenlerin içlerinden geçerek karşıya ulaşmaya çalışacaksınız (aynı Silent Hill'de olduğu gibi). İlk vagona girip karşı taraftaki kapıdan çıkar çıkmaz durun ve indiğiniz vagona yaslanın, çünkü üzerine indiğiniz raydan hızla bir tren geçecek. Tren geçtikten sonra karşıdaki vagona girip ilerlemeye devam edin, bu sırada üzerinize açılan ateşe de dikkat etmelisiniz.



Bölüm 3 : Route Kanal

Bölümün başında USP Match 9mm tabanca alacaksınız, karşılaştığınız Combine'leri kafalarından vurmaya özen gösterin. Resimdeki yere geldiğinizde aşağı atlamayın, çünkü bir tren gelecek. Trenin gelmesini bekleyin, önünüzde durduğunda üzerine atlayın ve karşı tarafa geçin. Karşıya geçer geçmez sağa dönün ve patlayıcı varillere ateş ederek Combine'leri öldürün.



Bölüm 3 : Route Kanal

Yeraltından bir süre ilerledikten sonra tekrar yukarı çıkacak ve yerleşik bir makineli tüfek bulacaksınız. Tüfeğin başına geçip beklemeye başlayın. Bir anda sağdan soldan Combine'ler çıkmaya başlayacak, tümünü öldürdükten sonra sağ üstten zırhlı bir araç gelip size füze atmaya başlayacak. Araç geldiği anda tüfeği bırakın ve sağ taraftan ilerlemeye devam edin.

Bölüm 3 : Route Kanal

Barnacle dili ile sizi yukarı çekebilme yeteneğine sahip bir yaratık. Ancak sadece sizi değil, diline dokunan her şeyi yiyebileceğini düşünüyor. Resimdeki Barnacle ordusunu geçmek için patlayıcı varili dillerine atın ve varil yukarı çıkarken iki el ateş edin. Böylece varil yukarıya vardığında patlayacak. Üç el ateş ederseniz varil daha erken patlayacağından daha az Barnacle öldürürsünüz.

Bölüm 3 : Route Kanal

Yine ufak bir bulmacayla karşı karşıyayız. Karşı tarafa zıplayabilmek için tahterevallinin sol ucu yukarıda olmalı (atlayacağımız nokta orası). Etrafta göreceğiniz tuğlaları teker teker tahterevallinin sağ ucuna yığın. Tuğlaların üzerinde durup ucun iyice yukarı kalkmasını sağlayın ve uca kadar koşup hemen zıplayın.

Bölüm 3 : Route Kanal

Ulaşmanız gereken şey aşağıda görülen vana. Bunun için en üstteyken sağ taraftan boruların üzerine atlayarak aşağı düşün. En alttaki gri boruya ulaştığınızda vanayı çevirip suyu yükseltebilirsiniz. Bir önceki ekrana dönün ve merdivenlerden aşağı inerek suya dalın. Böylece yerden biraz yukarıda olduğu için erişemediğiniz delikten yüzerek geçebileceksiniz.

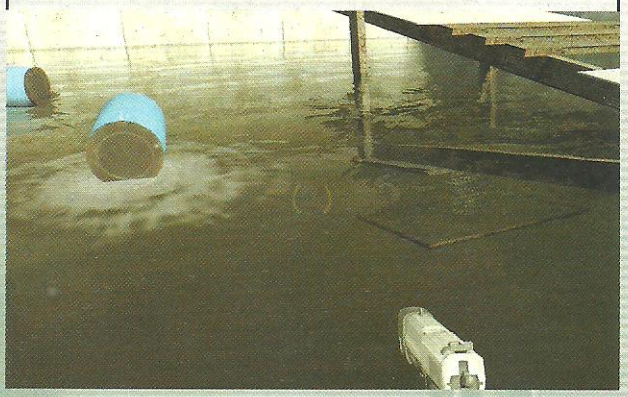
kenan9593

Bölüm 3 : Route Kanal

Suyun karşı tarafına atlayamıyorsanız aşağıda birşeyler yapmanız gerekiyor demektir. Suyun en dibine kadar dalınca yerde tahtalar göreceksiniz. Crowbar kullanarak tüm tahtaları kırın (bir iki tahtada bir yüzeye çıkın, yoksa boğulursunuz), tahtaların altındaki kasaları da kırdığınızda yüzeye tahta plakalar çıkacak. Yukarı çıkın ve plakaların üzerlerine zıplayarak karşıya geçin.

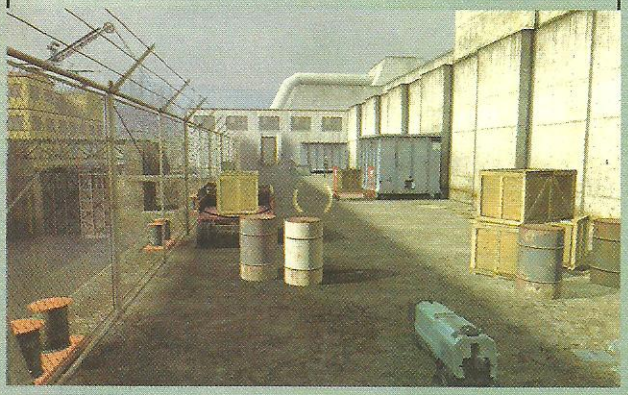
Bölüm 4 : Water Hazard

Yine bir tahterevalli bulmacası, Airboat ile karşıya atlamak için bu rampanın kalkmasını sağlamak gerekiyor. Suda göreceğiniz mavi varilleri teker teker alıp suya dalmalı ve aşağıdaki kafesin tam ortasındayken bırakmalısınız (yukarı doğru çıkan variller kafesin içinde kalmalı). İçeride üç varil olduğunda rampa yukarı kalkacak ve diğer tarafa geçip karşıya atlayabileceksiniz.



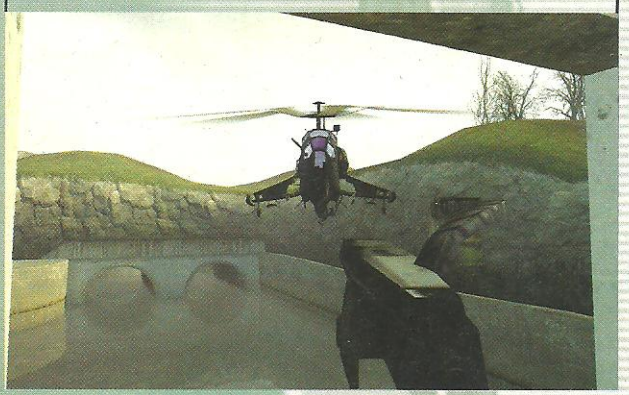
Bölüm 4 : Water Hazard

Kapıdan çıktığınız anda karşıdaki makineli tüfeğin başında oturan Combine sizi kurşun yağmuruna tutacak. Ona zarar görmeden ulaşabilmeniz normalde mümkün değil, zaten yolun yarısına gelince diğer Combine'ler de saldırıyor. İçeri girip bir varil alın ve önünüzde tutarak yavaşça ilerleyin. Böylece Combine size ateş edemeyecek, yanına kadar gidip onu öldürebilirsiniz.



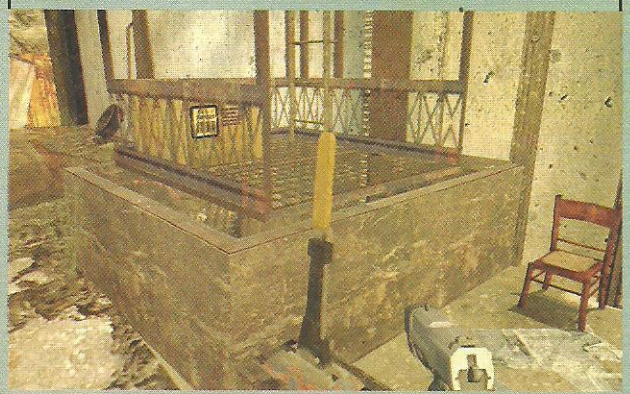
Bölüm 4 : Water Hazard

Peşinize takılan helikopterden uzun süre kurtulamayacaksınız. Aşağıdayken sürekli olarak sprint tuşu ile ilerleyin ve silah olarak da bulacağınız Magnum'u kullanın (bu sayede Combine'leri tek kurşunla, hızınızı kesmeden öldürebilirsiniz). Yolun sonunda merdivenlerden bir kuleye çıkacak ve helikopteri yok etmek için gereken makineli tüfeğin başına geçebileceksiniz.



Bölüm 4 : Water Hazard

Kolu çektiğinizde asansör biraz aşağı iner gibi olacak (bu sayede sol taraftaki zıplama rampası kalkacak) ama kol sıkışınca asansör de kalacak. Sol taraftan duvarın üzerine çıkın ve tahtaların üzerlerinden yürüyerek asansörün üst kısmına kadar ulaşın. Burada bir çamaşır makinesi göreceksiniz, makineyi dikkatlice asansörün içine itin ve rampanın kalkmasını sağlayın.



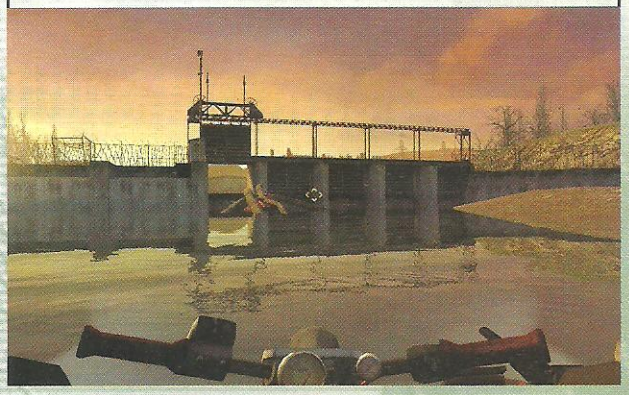
Bölüm 4 : Water Hazard

Bitmiş gibi görünün bu yoldan devam edebilmek için öncelikle resimde görünen konteynırın arka kapağını açmalısınız. Bunun için Airboat'tan inin ve sol taraftan dolaşmaya başlayın. Konteynırın arka tarafında iki tane patlayıcı varil göreceksiniz. Bunları havaya uçurunca kapak açılacak ve Airboat ile içeri girip rampadan karşıya atlayabileceksiniz.

kenan9593

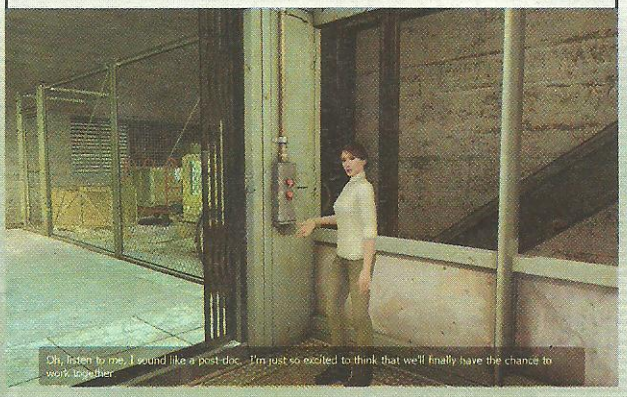
Bölüm 4 : Water Hazard

Bölüm sonundaki zorlu helikopteri yok ettikten sonra sol taraftaki binanın yanından yürüyerek ilerleyin ve kolu çekerek kapaklardan birinin açılmasını sağlayın. Diğer kol bozuk olduğundan kapak yarıya kadar açılacak. Airboat'a binerek kapaktan uzaklaşın ve son sürat odunlardan oluşan rampadan uçarak kapağı aşın. Böylece bu bölüm de bitmiş olacak..



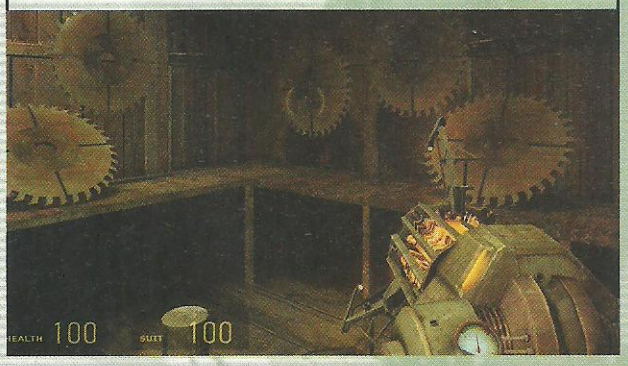
Bölüm 5 : Black Mesa East

Bu bir ara bölüm, size Gravity Gun'ı tanıtmak için hazırlanmış. Yalnız Alyx'in yanına gitmek için bindiğiniz asansörde oyunun başında olduğu gibi bir AI hatası olabiliyor ve kız asansöre binmiyor. Bu durumda oyunu kaydedin, çıkın ve kaydınızı yükleyin. Böylece Alyx ve Doc'ın yanına inebileceksiniz.



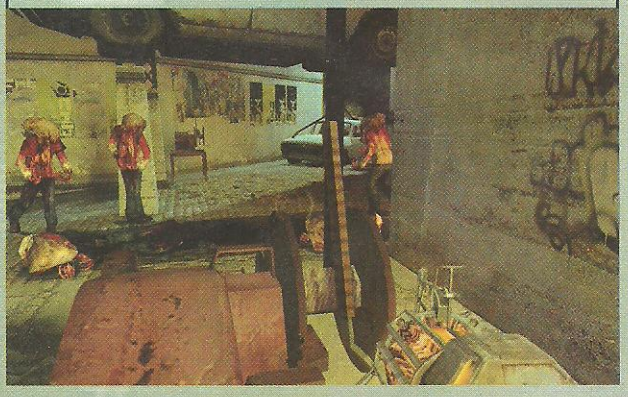
Bölüm 6 : "We don't go to Ravenholm"

Burası zombilerle tanışacağımız bölüm ve cephane çok kısıtlı. Ancak etrafta birçok yuvarlak testere, patlayıcı varil ve gaz tüpü olduğunu göreceksiniz. Gravity Gun ile bunları cephane olarak kullanabilirsiniz. Özellikle testereler ard arda duran birkaç zombiyi bile ikiye ayırabiliyor. Bazı zombilerin kafalarındaki Headcrap hayatta kalmayı başarıyor, bunları da size yaklaştıklarında Gravity Gun ile vurabilirsiniz.



Bölüm 6 : "We don't go to Ravenholm"

Father Grigory.çoğu yere tuzaklar kurmuş, bunlar sayesinde zombileri rahatça öldürebilirsiniz. Örneğin buradaki tuzakta kolu çekerek zombilerin tepesine araba düşürebiliyorsunuz. İleride görünen arabayı da bir sonraki zombi grubunu öldürmek için kullandıktan sonra kolu çeker çekme arabanın üzerine zıplamalısınız, böylece balkona ulaşıp yolunuza devam edebileceksiniz.



Bölüm 6 : "We don't go to Ravenholm"

Burası Leaper'larla ilk karşılaşacağınız yer, onları ulumalarından tanıyabilirsiniz. Bir uluma sesi duyduğunuzda yerinizde durun ve bir süre üzerinize bir şey geliyor mu diye bekleyin. Biraz ileride Grigory'nin size vereceği pompalı tüfek bunlara karşı çok işe yarıyor. Etrafı temizlediğinizde aşağıdaki su tankının içine atlayarak devam edebilirsiniz.

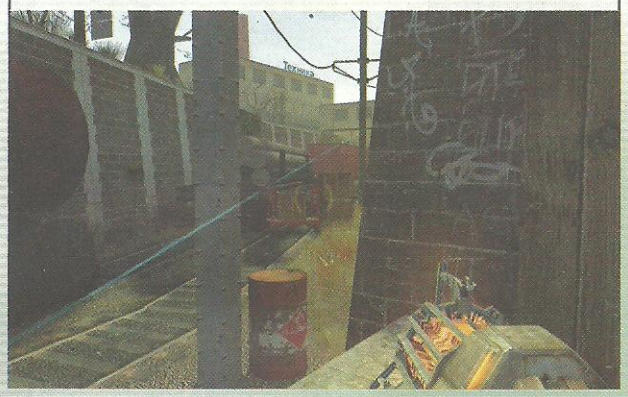
Bölüm 6 : "We don't go to Ravenholm"

Hulker karşılaşacağınız üçüncü zombi türü, size Black Headcrap fırlatıyor. Bunlar sağlığınızı bir anda 1'e indiriyor, hemen güvenli bir yerde zırhınız sizi iyileştirene kadar beklemelisiniz. Hulker'ı öldürdükten sonra tahtaların üzerinden karşıya geçin. Gireceğiniz büyük avluda amacınız yan yana duran iki patlayıcı varilin olduğu kulübeye girip kolu çekmek, böylece platformu çalıştıracaksınız.

kenan9593

Bölüm 6 : "We don't go to Ravenholm"

Bölümün sonuna doğru iki tane Combine Sniper ile karşılaşıyorsunuz, bunları mavi lazerlerinden tanıyabilirsiniz. Amacınız bulundukları platformun altına gidip pencerelerinden içeri el bombası fırlatmak. İkinci sniper sizi tam karşıdan gördüğünden sprint yaparak sol tarafa yapışın ve çömelerek ilerleyin. Böylece sizi vurmasını engelleyeceksiniz.

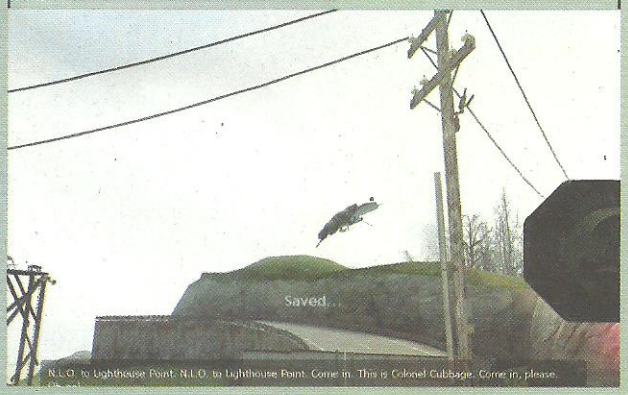


Bölüm 7 : Highway 17

Ortada gördüğünüz aletin ismi Pounder, bu alet çalışırken Antlion Drone'lar yanına yaklaşamazlar. Eğer aracınızdan inmeniz gerekirse mutlaka bu aletin yanına park edin. Bu bölümde ilerlerken çalışmayan Pounder'lar da bulacaksınız. Yanlarındaki düğmeye basarak onları aktif hale getirebilir ve Antlion Drone'lardan korunabilirsiniz.

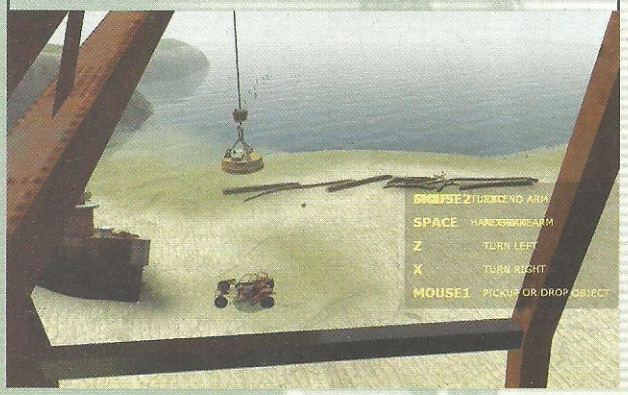
Bölüm 7 : Highway 17

Direniş üssünde RPG aldıktan sonra bunu dışarıdaki Gunship üzerinde test etmeniz gerekecek. Gunship'e direkt atış yapmayın, mermileri sayesinde füzeyi vuracaktır. Bunun yerine yanına doğru atış yapın ve hedef ile Gunship'i takip edin. Füze hedefin gösterdiği yolu takip edecek ve hedefini vuracaktır. Gunship'i düşürmeniz için 5-6 arası vuruş yapmanız gerekiyor.



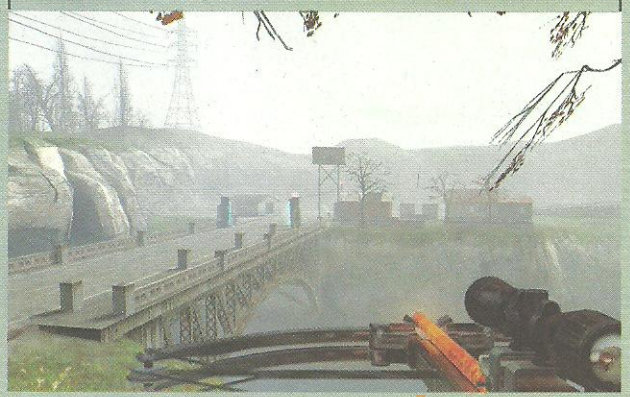
Bölüm 7 : Highway 17

Vinci iki amaçla kullanmanız gerekiyor. Birincisi aracınızı yukarıya çıkarmak, ikincisi yukarıdaki çekiciyi yukarıdaki köprüye çarptırıp düşmesini sağlamak. Bunun için aracınızı tam olarak resimde görünen noktaya bırakın, vincin hareket sınırlaması yüzünden her yerden alamıyorsunuz. Ayrıca yukarıdaki konteynırları kaldırıp Combine'lerin üzerlerine bırakarak öldürmeniz de mümkün.



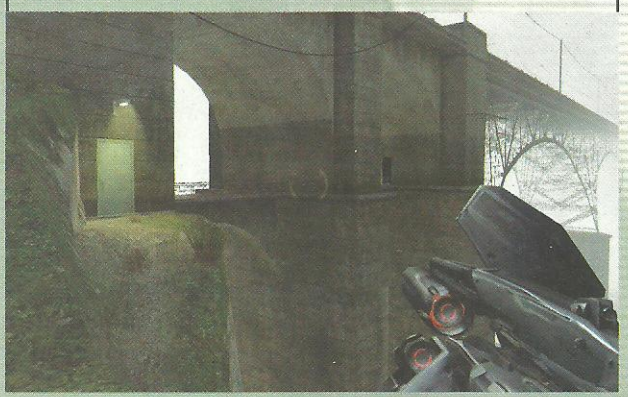
Bölüm 7 : Highway 17

Yol boyunca birkaç tane enerji kalkanı ile karşılaşacaksınız. Öncelikle Crossbow kullanarak kalkanın yakınındaki iki üç askerden kurtulun. Enerji kalkanına giden bir elektrik kablosu var, yürüyerek kalkanın arkasına geçin ve kabloyu takip edin. Kablonun bir araca bağlı olduğunu göreceksiniz. Gravity Gun kullanarak aracın önündeki takozları kaldırın, böylece kalkan kapanacaktır.



Bölüm 7 : Highway 17

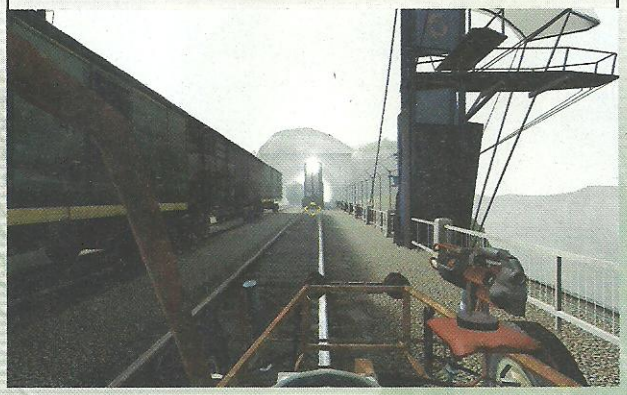
Köprünün üzerindeki kalkanları kaldırmak için çömelerek üssün yanından geçin (içeride çok fazla asker var, savaşmak istemeyebilirsiniz) ve köprünün ayağındaki kapıdan içeri girin. Köprüyü tamamen karşıya kadar geçmeli ve kontrol odasındaki kalkan şalterine ateş ederek elektriği kesmelisiniz. Dönüş yolunda bir Gunship gelecek, onu indirmek için etrafta yeterince füze bulabilirsiniz.



kenan9593

Bölüm 7 : Highway 17

Aracınızla tren rayına girip ilerlemeye başladığınızda karşıdan bir trenin geldiğini göreceksiniz. Hemen sprint tuşuna basın ve hızlanarak sol tarafta görülen iki vagon arasındaki boşluğa girin. Tünelin devamında yine enerji kalkanı var ama bu sefer kapatmanız mümkün değil. Vagonların arasındaki boşluktan aşağı indiğinizde başka bir yol olduğunu göreceksiniz.



Bölüm 8 : Sandtraps

Yola devam etmenizi engelleyen kapıyı açabilmek için kulübenin içindeki alete iki tane akü yerleştirmeniz gerekiyor. Akülerden biri aynı odadaki Rebel cesedinin yanında, diğeri ise dışarıdaki arabanın motor kapağının içinde. Bir akü de değirmenin üst kısmında var, ama diğerleri kadar kolay bulunmuyor. Aküleri Gravity Gun ile yerlerine yerleştirip kapıyı açın.

Bölüm 8 : Sandtraps

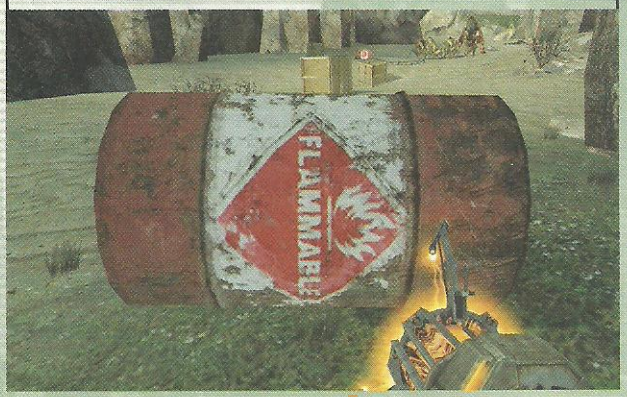
Direnişçilerin yanında geldiğinizde üç tane Dropship gelip Combine bırakacak. Her bir Dropship iner inmez hemen yanına girin (böylece sizi göremeyecek ve ateş edemeyecek). Combine'lar atladığında Shotgun kullanarak tek atışta öldürün. Her Dropship 4 Combine bırakıyor, fenerin oradaki Dropship'i de temizleyince fenerin içine girip Gunship'i havaya uçurmanız gerekecek.

Bölüm 8 : Sandtraps

Antlion'ları uyandırmamak için kuma basmamız gerekiyor ama resimde gördüğünüz boşluktan aşağı düşmeden ve kuma basmadan geçmenin imkanı yok. Biraz geri dönün ve uzun kalası Gravity Gun ile alın. Kalasın bir ucunu karşıya dayayıp bıraktığınızda köprü vazifesi görecek. Sağa doğru ilerleyin ve jeneratörün düğmesine basarak Pounder'ın çalışmasını sağlayın.

Bölüm 8 : Sandtraps

Antlion Warrior üzerinize doğru hızlı koşular yapabiliyor ve zaman zaman yanında Antlion Drone çağırıyor. Etraftaki patlayıcı varilleri kullanarak ona zarar verebilirsiniz ama tavsiyem onları resimde bulunduklarını gördüğünüz yere sürüklemek. Böylece duvarda saklanmış olan makineli tüfek kullanan direnişçi size yardım edecektir. Warrior öldüğünde yeni bir silah sahibi olacaksınız.



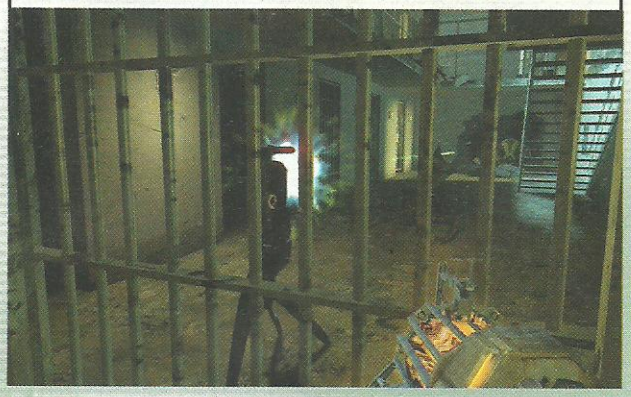
Bölüm 8 : Sandtraps

Antlion'ların ölmesinin hiçbir zararı yok, çünkü sürekli olarak yerlerine yenileri geliyor. Bu yüzden devamlı olarak elinizdeki Bait'i ileri doğru fırlatın. Combine'lar Antlion'larla uğraşırken siz de hızlıca makineli tüfek yuvalarının yanlarına gelin ve içeriye Bait atın. Böylece Nova Prospekt'e ulaşana kadar cephane harcamak zorunda kalmayacaksınız.

kenan9593

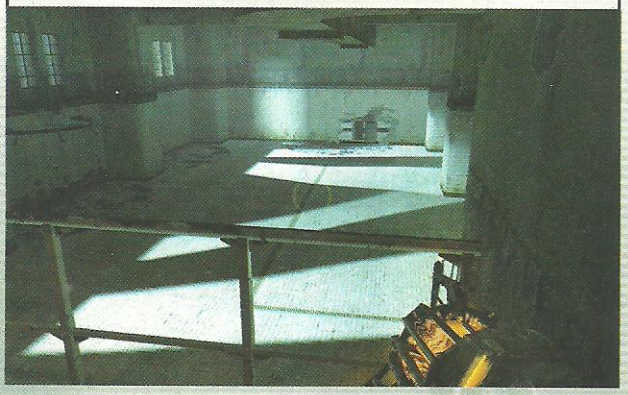
Bölüm 9 : Nova Prospekt

Oldukça lineer ve kolay bir bölüm, kolaylığı yine emrinizde Antlion'ların olmasından kaynaklanıyor. Bölüm boyunca birçok taret göreceksiniz, bunlar Antlion'ların ilerlemelerini durduruyor. Bunlardan kurtulmak için yanlarına yaklaşıp Gravity Gun ile vurmanız veya fırlatmanız yeterli, yere düşünce birkaç atış daha yapacak, sonra da susacaklar. Erişemiyorsanız el bombası da atabilirsiniz.



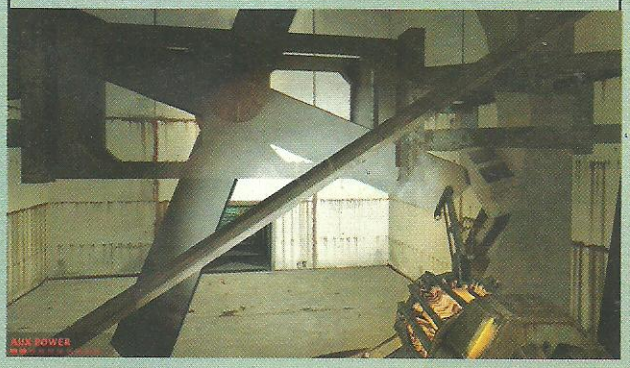
Bölüm 9 : Nova Prospekt

Aşağıya indiğiniz anda karşınıza bir Antlion Warrior çıkacak. Eğer elinizde RPG füzesi kaldıysa hepsini kullanıp vurun, ardından karşı tarafta görünen delikten geçerek hemen sola dönün. Şanslıysanız Antlion delikten geçemeyecek ve kenarda bekleyecektir. Onu az da olsa görebildiğiniz bir açıya geçip önce el bombası, sonra diğer silahları kullanarak öldürün.



Bölüm 9 : Nova Prospekt

İkinci Antlion Warrior ilk başta Combine askerlerinin saldırısına uğruyor. Bu fırsatı iyi değerlendirip üzerine birkaç tane el bombası atmaya çalışın. Onu öldürdükten sonra sol taraftaki kapının önünü temizleyin ve mavi metallerin arasından ilerlemeye başlayın. Aşağı indiğinizde solda bir delik göreceksiniz, hemen önüne bir sandık çekip deliğe tırmanın, yoksa metaller tarafından ezileceksiniz.

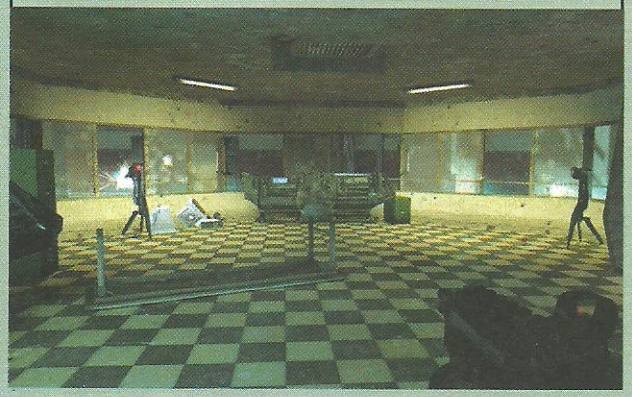


Bölüm 10 : Entanglement

Alyx sizi bu bölüm süresince yönlendirecek, yaklaşan Combine askerleri olduğunu söylediğinde mutlaka siper almalısınız. Bu odadaki sandık size sınırsız sayıda el bombası sağlıyor, sürekli olarak bomba alın ve camdan aşağı fırlatın. Arada bir sağ taraftaki kapıya ulaşabilen Combine'ler olacak, onları da zaman kaybetmeden vurun.

Bölüm 10 : Entanglement

Bu kontrol odasını Gravity Gun ile taret yerleştirerek korumanız gerekiyor. Taretleri yerleştirdiğiniz anda saldırı başlayacak, bu yüzden taret pozisyonlarını çok iyi seçmelisiniz. Eğer iki tareti de resimde görüldüğü gibi sağdaki ve soldaki kırık pencerelerin önüne koyarsanız çok az sayıda Combine bunları aşıp merdivenlere ulaşabilecektir.



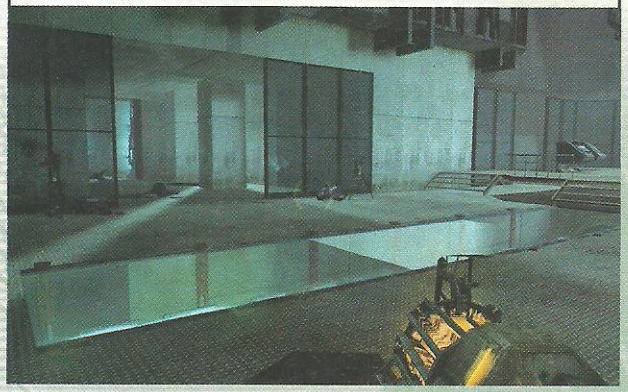
Bölüm 10 : Entanglement

İkinci taret yerleştirme bölümü ilkinden çok daha zor, ama burada uygulayabileceğiniz müthiş bir taktik var. Taretlerin durduğu yerin hemen solundaki kapı hariç diğer tüm kapıların önüne birer sandık ve bidon koyun. Böylece askerler bu kapılardan giremeyecek, taretlerinize saldıramayacaklar. Taretlerden üçüyle de kalan girişi koruma altına alınca burayı rahatça geçebileceksiniz.

kenan9593

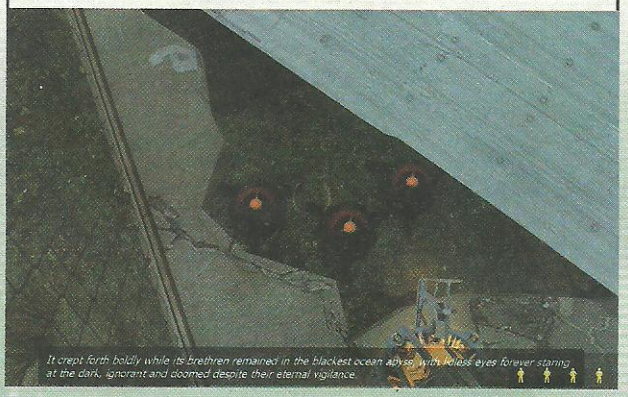
Bölüm 10 : Entanglement

Son taret yerleştirme bölümü biraz farklı, çünkü askerlerin saldırabilecekleri geniş bir alan var. Sol taraftaki camlı kapının iki yanına taretleri yerleştirin, son tareti de arka tarafa koyun. İki taretin koruduğu kapıdan pek geçen olamayacak ama sürekli olarak diğer girişler etrafında dolaşıp gördüğünüz askerleri ve Hacksaw'ları vurmalısınız.



Bölüm 11 : Anticitizen One

Bu bölümde yeni bir mayın cinsi ile tanışacaksınız: Hopper. Bu mayınlar dost ile düşmanı ayırt edebiliyor ve yanlarına düşman yaklaştığı zaman zıplayıp patlıyorlar. Ancak eğer bunları önce Gravity Gun ile yerden sokup, sonra tekrar yere bırakırsanız sizin tarafınıza geçeceklerdir. Eğer isterseniz Gravity Gun ile fırlatarak patlamalarını da sağlayabilirsiniz.

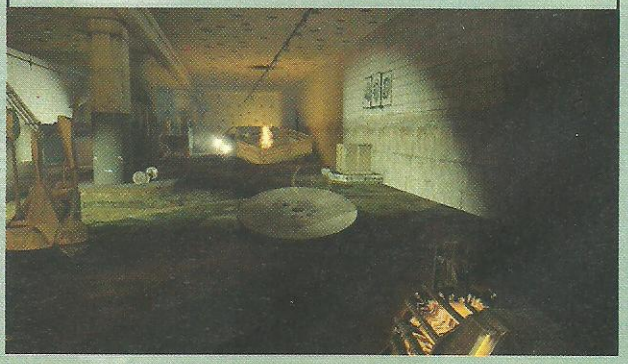


Bölüm 11 : Anticitizen One

Apartmanlarda topladığınız direnişçilerin bölümün sonuna doğru meydanda yapacağınız çatışmaya büyük katkıları olacak, o yüzden onları mümkün olduğunca korumalısınız. Resimde gördüğünüz delik masum görünse de aşağıda sizi bekleyen iki taret birden var. Önce aşağı bir el bombası atın, aşağıdaki patlayıcı varil havaya uçacak ve taretleri bozacaktır. Artık adamlarınızı aşağı yollayabilirsiniz.

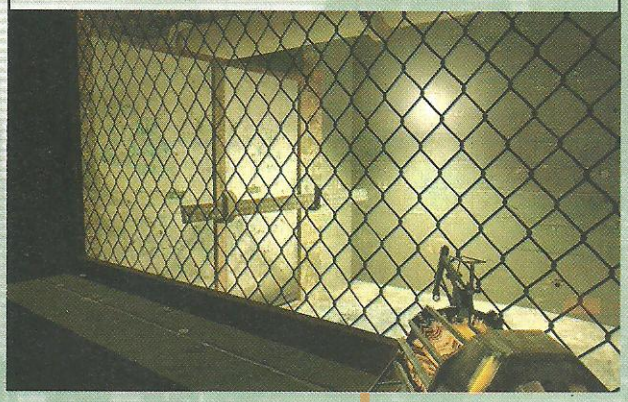
Bölüm 11 : Anticitizen One

Aşağıda radyoaktif sıvıyla kaplanmış bir yeri aşmanız gerekiyor. Gravity Gun ile çeşitli plakaları çekerek köprü olarak kullanabilseniz de etraftan çok fazla sayıda zombi çıkacak. Eğer cephane harcama istemiyorsanız göreceğiniz zararı boş verip en karşıya kadar koşun ve soldaki köprüden yukarı çıkın. Göreceğiniz havalandırma deliğini vurup içeri girerek burayı en az kayıpla geçebilirsiniz.



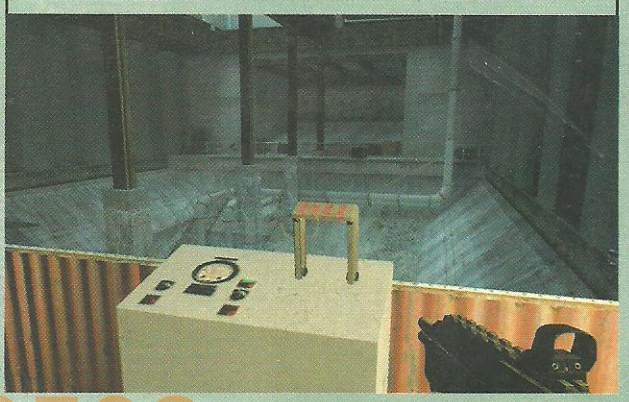
Bölüm 11 : Anticitizen One

Burası çoğu kişinin gözden kaçırdığı ve takıldığı bir nokta. Kanalda ilerlerken kapalı bir kapı ile karşılaşacaksınız ve etrafta başka çıkış yolu olmadığını göreceksiniz. Kapının diğer tarafına doğru ilerleyin, burada tel örgü ve cam olsa da bu Gravity Gun kullanmanıza engel değil. Silahınızla kalası çekerek çıkartın, böylece yolunuza devam edebileceksiniz.



Bölüm 11 : Anticitizen One

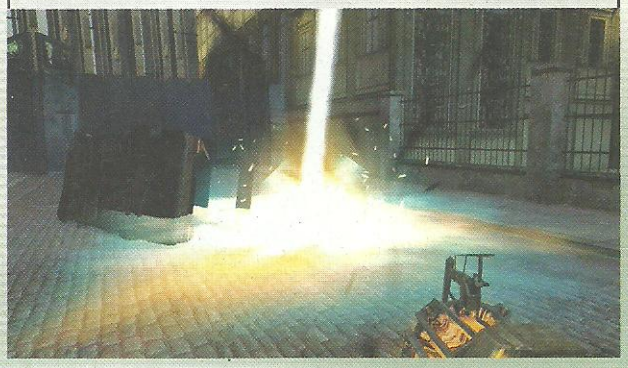
Artık bölümün sonuna doğru geliyoruz. Combine askerlerinin bulunduğu bu kısımda boruları ve merdivenleri kullanarak üst kata çıkın ve kulübeye girin. Kolu çektiğinizde karşı taraftan bir platform gelecek, üzerindeki varili patlatın, kolu tekrar çekip platforma atlayın. Böylece karşı tarafa ulaşabileceksiniz, ama bu sırada yine birçok Combine askerinin saldırısına maruz kalacaksınız.



kenan9593

Bölüm 12 : "Follow Freeman!"

İlk apartmanın üst katına çıktığınızda nişancıların Barney'i sıkıştırdığını görüyorsunuz. Burada sınırsız el bombası sandığı var. Üç nişancıyı da öldürdüğünüzde Barney yanınıza gelecek. Dışarıya çıktığınızda tehlikeli bir silahın hedefi olacaksınız. Sürekli saklanarak ilerleyin ve kamyonun solundaki binaya girin. İçerideki iki Combine'i öldürüp ana binaya doğru gidin. Ana binanın sağ yanındaki enerji kalkanını kapatmak için Gravity Gun ile fişini çekmelisiniz.

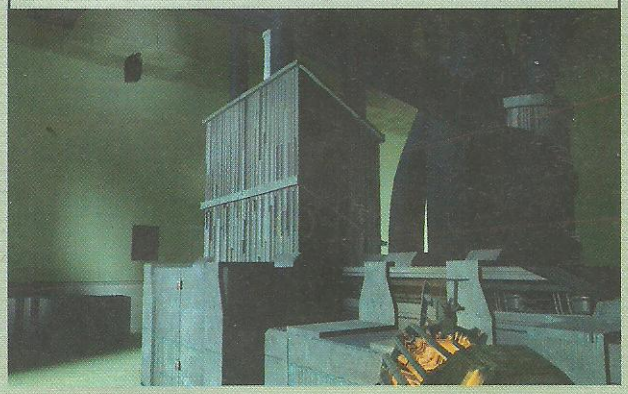


Bölüm 12 : "Follow Freeman!"

Burada Turrent'lerle tanışacaksınız. Mavi lazerlere değdiğiniz anda yerdeki kapaklardan taretler çıkacak. Bunları temizlemenin tek yolu mavi lazere dokunmak ve açılan kapaktan içeri bir el bombası atmak. Bu taretlerin tarama alanları geniş olduğundan bombayı atar atmaz kaçmanız gerekiyor. Bomba israfı olmaması için önceden kaydedip denemenizi öneririm.

Bölüm 12 : "Follow Freeman!"

Jeneratör odalarından birine ulaşmaya çalışırken kırmızı lazerlerle dolu bir odaya gireceksiniz. Burada öncelikle sağdaki sandığın üzerine çıkıp ilk lazeri geçmeli, ardından karşılaşacağınız lazerlerin altından geçip yukarıdaki boruya çıkmalısınız. Bu sırada yerde bulunan Hopper'ları etkisiz hale getirmeyi unutmayın. Lazere değdiğiniz anda tavandaki tüm taretler size ateş etmeye başlayacaktır.



Bölüm 12 : "Follow Freeman!"

Evet doğru görüyorsunuz, bu sefer karşınızdaki düşman Strider, hem de 4 tane. Burada sürekli olarak koşmalı ve siper alarak füze atmalısınız. Gerekli cephaneyi ölen askerlerin üzerlerinden alabilir veya çukura atlayıp karşı tarafa geçerek ilerleyebilir ve yolun sonundaki sınırsız füze sandığını kullanabilirsiniz. Dördünü de yok ettiğinizde yolun ilerisindeki Combine'ları vurup devam edin.

Bölüm 12 : "Follow Freeman!"

Bu tünelde.yalnızca tek bir Combine askeriyle karşılaşmış olmak sizi yanıltmasın. Biraz ilerlediğinizde arkanıza bir Strider takılacak. Hemen sol taraftaki boşluğa girip yukarı çıkın. Strider yerinizi Scanner'lar sayesinde tespit ediyor (bunlar aynı zamanda flaşlarıyla bir süre görmenizi de engelleyebiliyorlar). Sürekli olarak kaçtığınızda sınırsız füze sandığı bulacaksınız, gerisi kolay.

Bölüm 12 : "Follow Freeman!"

Kendinizi yine savaşın ortasında bulacaksınız. Etraftaki Combine askerlerini direnişçilere bırakın ve sınırsız füze sandığını kullanarak etrafta dolaşan 2 Strider'ı yok edin. Bundan sonra etraftaki tüm Combine'ları öldürün ve binanın demirlerinin ve kırık duvarların üzerinden yürüyerek binanın ters tarafından aşağı atlayın. At heykelinin yanına ulaştığınızda Dog ve Barney gelecek.

kenan9593

Bölüm 13 : Our Benefactors

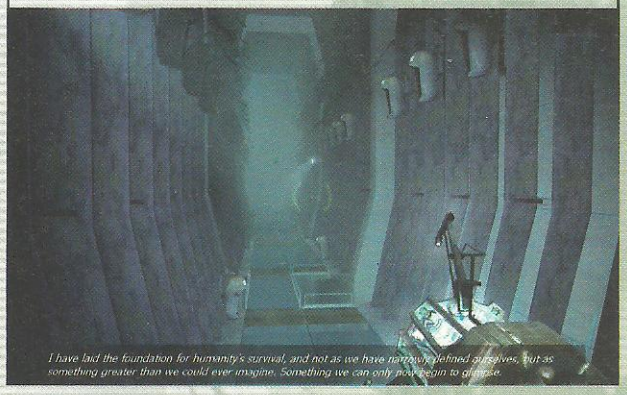
Sol taraftaki taşları kullanarak aşağı inmeye başlayın. Yan taraftaki dev metaller yer çarptığında yukarıdan taşlar dökülecek, bunlara dikkat ederek aşağı inin. Metal blok aşağı indiğinde üzerine zıplayın ve onunla beraber yukarı çıkın. Metallere dikkat ederek ilerlemeye başlayın çünkü bunlar sizi ezebiliyorlar. Bir süre sonra bir köprü yardımıyla açıklığa geleceksiniz.

Bölüm 13 : Our Benefactors

Burada iki tane taşıyıcı görüyorsunuz. Size yakın olana binerseniz hemen ilerideki elektrikli sterilizasyon kısmına girer ve ölürsünüz. Bu yüzden arka tarafa geçin ve kapak açılınca kullanma tuşuna basarak binin. Bundan sonra uzun süre kontrol sizde olmayacak ve etrafı seyredeceksiniz. Yolculuğunuzun bitiminde tarayıcılar tüm silahlarınızı alacak ve elinizde yeni süper silahınız Gravity Gun kalacak.

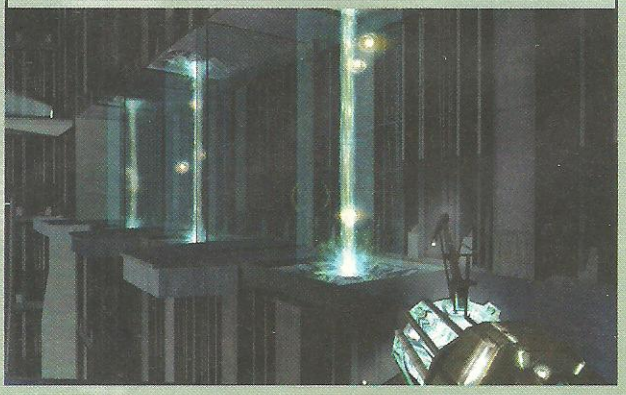
Bölüm 13 : Our Benefactors

Burada öncelikle Gravity Gun ile önünüze yandaki kabinlerden birini alarak ilerlemeye başlayın, böylece askerlerin saldırmasını engelleyeceksiniz. Strider'a ulaşınca yandaki enerji küreciklerini silahınızla çekerek ona fırlatmanız gerek. İki başarılı atış sonucunda Strider düşecektir ama saklanacak yeriniz olmadığından bu sırada zarar da göreceksiniz. O yüzden hızlı olmanız çok önemli.



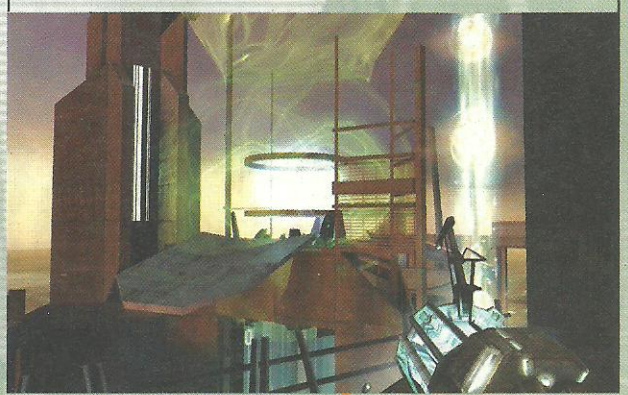
Bölüm 14 : Dark Energy

Buradaki enerji küreciklerini iki amaçla kullanacaksınız. Bunlardan ilki köprülerden çıkan Combine askerlerini vurmak, ikincisi ise her bir ışın demetindeki üç küreciği de çekerek yolunuzu açmak. Eğer bu haldeyken içinden geçmeye kalkarsanız ölürsünüz. Karşıya geçince yukarı çıkan metalleri kullanarak en üst kata, Breen'in yanına ulaşmalısınız.



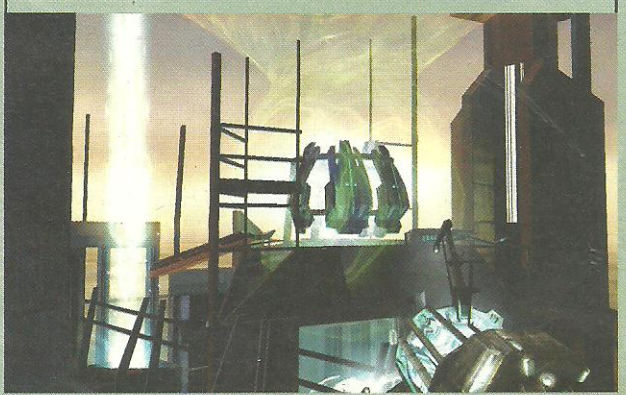
Bölüm 14 : Dark Energy

Burada hedefiniz ortada görmüş olduğunuz öz. Breen ona saldırmanıza sinirleniyor ve açılan portaldan iki tane Gunship çıkacak. Yan taraftaki enerji kürecikleri sınırsız sayıda, bu yüzden bolca kullanmaya çekinmeyin. Her bir Gunship'i iki başarılı atışla yok edebilirsiniz. Gunship'ler bittiğinde Breen iç kalkanları devreye sokacak.



Bölüm 14 : Dark Energy

Burada acele ederek yan taraftan çektiğiniz enerji küreciklerini ortadaki kalkanlara fırlatmanız gerekiyor. Vurduğunuz kalkan parçalara ayrılacaktır. Kalkanlar hızlı döndüğünden son bir iki parça kaldığında vurmanız biraz zorlaşacak, ama tüm kalkanları parçalamayı başardığınızda gönül rahatlığıyla oyunun son demosunu seyretmeye başlayacaksınız.



kenan9593

CODENAME:PANZERS PHASEONE

Panzers'te Alman Seferini, Sovyet Seferini veya Batı İttifakı Seferini oynayabiliyorsunuz. Bunlardan Alman Seferi 12 bölüm, Sovyet ve Batı İttifakı Seferleri ise 9'ar bölümden oluşuyor. Bu yazımızda oyuna ısınmanız için Alman Seferini anlatacağız. Neden Alman Seferi? Birinci sebebi bunun en uzun sefer olması. İkincisi sebep genelde çoğu kişinin böyle oyunlarda Almanlarla oynamaktan (özellikle de tankları yüzünden) hoşlanması. Ayrıca bu haliyle bile yazının 6 sayfa olduğunu düşünürseniz, üçüncü sebebi de anlayabilirsiniz. Diğer seferlerde takıldığınız yerler olursa yazmaktan çekinmeyin.

Hans Von Grebel – German Campaign

Airfield – Poland Göreve güçlerinizi dar bir alana toplayarak başlayın. Saldırma yeteneği bulunmayan nakil kamyonlarınızı geride bırakabilirsiniz. Tüm güçlerinizi kuzeye kaydırmaya başlar başlamaz bir kaç Polonya kuvvetiyle karşılaşacaksınız. Öncelikle piyadeleri yok edin. Yaralanan piyadelerinizi sağlık görevlilerinizi kullanarak tedavi edin ve kuzeye ilerlemeye devam edin. Bu sefer öncelikle tankları hedef alın daha sonra field gun ve geri kalan kuvvetleri yok edin.

Batıya, ormana doğru yönelin. Karşılaştığınız tüm piyadeleri yok edin ve ilerlemeye devam edin. Kuzeybatıya dönmeniz gereken yerde durun ve nehrin diğer tarafına bakın. Kumanda kısmından Fighter-Bomber saldırılarınızdan birini seçerek nehrin hemen kuzeyindeki kum çuvallarının üst kısmını işaret edin ve buradaki field gun'ı yok edin.

Nehre doğru ilerlerken, kuzeybatıdan bir düşman tankı yaklaşacak. Yeni bir Fighter-Bomber saldırısı hazırlayın ve tankı en kısa sürede yok edin. Nehirden devam edin ve batıya dönerek yoldan aşağı doğru ilerleyin. Yol üzerindeki her şeyi yok ederken, yaralanan piyadelerinizi de iyileştirmeyi unutmayın.

Nehrin, yolu güneye doğru kestiği yerde bir field gun daha bulunuyor. Buradaki piyadeleri öldürdükten sonra güneye doğru devam edin ve iki grup piyadeyi daha öldürün. Bu piyadeleri yok ettikten sonra gizli bir hedefi tamamlamış olacaksınız. Güçlerinizi orta kısımdaki binaya doğru yaklaştırın ve otomatik olarak iyileşmelerini ve silahlarını doldurmalarını izleyin.

Havaalanına kadar geri dönün. Güney tarafından yaklaşın ve motorlu araçlarınızın önden giderek çitleri yerle bir edeceklerinden emin olun. Çitlerden geçer geçmez en yakındaki iki uçağı hedef alın ve kaçmalarına fırsat bırakmadan yok edin. Daha sonra havaalanının ortalarındaki field gun'ı yok edin.

Üssün kuzey tarafına yönelin ve son Fighter-Bomber saldırınızı kullanarak üssün bu kısmındaki tankı yok edin. Daha sonra diğer iki uçakla ilgilenin ve geri kalan düşmanları ortadan kaldırarak görevi bitirin.

Village – Poland Görevin hemen başında sahip olduğunuz tamir ve cephane araçlarını fark edeceksiniz. Bu iki araç sayesinde görevi oldukça kolaylaştırmanız mümkün olacaktır. Gizli görevin yer aldığı kuzeybatıya doğru ilerlemeye başlayın. Tüm birimlerinizi ufak bir grup halinde bir arada tutun ve piyadelerinizi önden gönderin. Karşılaştığınız her şeyi yok edin; cephane ve tamir araçlarınızı arkada tutarak koruyun. Sadece acil ihtiyaç durumlarında bu araçları ön saflara getirerek kullanın.

kenan9593

Haritanın batı kısmına ulaştığınızda göle ulaşana kadar kuzeye ilerleyin. Bir grup piyadenizi kullanarak güç durumdaki pilotu kurtarın. Daha sonra birliklerinizi doğuya yöneltin. Şehre ulaştığınızda buranın neredeyse temiz olduğunu göreceksiniz. Araçlarınızı vaktinde tamir edip cephane yüklerseniz bu kısmı kolaylıkla atlatabilirsiniz.

Deponun yanına doğru yaklaştığınızda bir kaç tank ve en az bir field gun ile karşılaşacaksınız. Bu kısımda üç Fighter-Bomber saldırınızı da kullanmalısınız. Tankları yok ettikten sonra, binaların içerisindeki piyadeler de dahil olmak üzere geri kalan düşmanları ortadan kaldırarak görevi tamamlayın.

The Siege of Warsaw Piyadelerinizi ufak bir grup şeklinde bir araya toplayarak kuzeybatıya ilerlemeye başlayın. Karşılaştığınız tüm birimleri yok edin ve bu sırada yaralanan adamlarınızı iyileştirmeyi unutmayın. Eğer yapabilirseniz bir field-gun ele geçirin. Evin kuzeybatısına ilerlediğinizde oldukça büyük pembe bir evin yan tarafında yanıp sönen yeşil bir sembol göreceksiniz. Piyadelerinizden birini bu sembolün üzerine götürdüğünüzde bodrumun anahtarını alacaksınız.

Tanklarınızın hepsini bir araya getirerek arkalarına tamir ve cephane kamyonlarını alın. Kuzeydoğuya doğru ilerleyin ve karşılaştığınız field gun'ları yok edin. İlerlerken tanklarınızın cephane ve sağlık durumlarına dikkat edin.

Kasabanın kuzeyini araştırın. Mavi sembolün bulunduğu binaya ulaşmak için tıkalı olmayan sadece bir tek yol olduğunu göreceksiniz. Düşman tanklarıyla karşılaştığınızda Fighter-Bomber saldırınızı kullanın. Eğer normal bir şekilde saldırmayı seçerseniz tankları yok etmek uzun zaman alacaktır. Tamir ve cephane araçlarınızı ateş hattının gerisinde tutun ve gerektiğinde tanklarınızı tamir etmeyi ihmal etmeyin.

Mavi sembolün bulunduğu alanı temizlediğinizde piyadelerinizi sembole doğru ilerletin. Askerleriniz buldukları geçitten diğer tarafa geçecekler böylece tanklarınızla ilerlediğiniz yolu takip etmek zorunda kalmayacaksınız. Bir grup piyadenizi yanıp sönen yeşil alana ilerleterek görevi tamamlayın.

Not: Bu görevde iki adet çadıra benzer Polonya üssü göreceksiniz. Bu üsleri etraflarındaki düşmanları temizleyerek ele geçirebilirsiniz. Birimlerinizi iyileştirmeleri yanında, bu üsleri ele geçirmek her hangi bir gizli görevi tamamlamak anlamına gelmiyor.

Operation Sickle Cut Göreve başlar başlamaz batı yönünden saldırıya uğrayacaksınız. Tanklarınızı yerleştirerek mümkün olduğunca fazla yolu kapatın. Ateş edebildiğiniz tüm hedefleri vurmaya çalışın. Piyade birliklerini yok etmek kolay olsa bile tanklar kaçmayı çalışabilirler ve çoğunlukla da başarırlar. Ancak şimdilik kaçan tanklar için endişelenmenize gerek yok.

Panzer IIIF'lerini Bison ile gruplaştırıp kuzeye doğru ilerleyin. Batı yönündeki tepedeki field gun'ı hemen yok edin. Kuzeye ilerlemeye devam edin. Karşılaştığınız tankları ve field gun'ı yok edin. Etrafı temizledikten sonra diğer birliklerinizi de buraya getirip tanklarınızı tamir edin.

Bir sonraki hedef için doğuya yönelin. Yolun kuzey tarafındaki tepede iki tane büyük Fransız silahı bulunuyor. Tanklarınızı tepeye doğru yaklaştırın ancak menzil dışında kalmaya dikkat edin. Uzun menzilli topçu birliklerinizi Fransız birliklerini vurabilecek kadar yakına getirin ve onları yok edin. Topçu birliklerinize saldıran diğer düşman birliklerini tanklarınızı kullanarak ortadan kaldırın. Ortalığı temizledikten sonra dört Panzer ve Bison'dan oluşan grup dışındaki tüm birliklerinizi artık güvenli hale gelmiş olan bu bölgede bırakın ve Panzerlerle güney batıya doğru ilerleyin.

Yoldan devam edin ve karşılaştığınız tüm birimleri yok edin. Fransız piyadeleri mühendislere saldırdığı anda tüm gücünüzle bölgeye gelin ve her şeyi yok edin.

Ortamdaki tüm düşmanları temizler temizlemez mühendis kamyonları Rommel'in üssüne doğru kuzey istikametinde yola çıkacaklar. Yolu temizlemek için zırhlı araçlarınızdan beş tanesini önden gönderin. Konvoya saldıran bir kaç düşmanı yok ettikten sonra yoldan batıya doğru dönün ve burada karşılaşacağınız düşmanları en kısa sürede temizleyin.

Yol üzerinde karşılaştığınız tepelerdeki düşman piyadelerinin mühendis birliklerine sorun çıkarmaması için önden giderek yolu temizleyin. Yolun ileriki kısımlarında kuzeye doğru gittiğinizde başka piyade birlikleri ve bir tankla karşılaşacaksınız. Onları da yok ettikten sonra Rommel üssüne giden yol temizlenmiş olacaktır.

Üsse girince kuzey doğuya bir ekip gönderin ve buradaki üç piyade birliğini kontrolünüze alın. Botları hazırlayın ve nehri geçin. Nehrin diğer kıyısına geçin ve buradaki diğer piyade birliklerini de kontrolünüz altına alın.

Eğer bu ana kadar hava saldırılarınızdan hiç birini kullanmadıysanız işiniz epey kolay olacaktır. Haritadaki üç mavi görev sembolüne gözcü uçakları gönderin. Haritanın güney batısındaki üç field gun'ı gördüğünüzde Fighter-Bomber saldırınızı kullanın. Kuzeybatıdaki diğer iki field gun'ı da aynı şekilde Fighter-Bomber kullanarak yok edin. Kuzeydoğudaki geriye kalan iki field gun'ı da yok ederek görevi tamamlayın.

Matildas

Görevin başında piyadelerinizi, kamyonlarınızı ve field gun'ınızı batı yönündeki parke yolun diğer tarafına geçirin. Bu görevde pek bir işe yaramayacaklarından burada güvenli bir şekilde saklanmaları daha iyi olacaktır.

Altı Panzer IIIF ve Bison ile bir grup oluşturun ve toprak yolun doğu tarafına geçerek kuzeye doğru ilerlemeye başlayın. Yol üzerinde bir kaç İngiliz tankı ve piyade birlikleriyle karşılaşacaksınız. Düşmanlarınızı yok ettikten sonra mutlaka araçlarınızı tamir edin.

kenan9593

Tamir işlemleri tamamlandıktan sonra araçlarınızı kuzeybatı yönüne çevirin ve karşılaşacağınız tank ve piyade birliklerini yok edin. Burada dikkat etmeniz gereken nokta hiç bir düşman birliğinin batı yönünde kaçmasına izin vermemeniz. Aksi takdirde kaçan bu birlikler daha sonra aynı yoldan geçecek olan konvoy kamyonlarına saldıracaklardır. Bu yüzden önlemi önceden alıp konvoyun geçişini sağlama almalısınız.

Bir kez daha araçlarınızı tamir edin ve kuzeye ilerlemeye devam edin. Tanklarınızı bir sıra haline getirip Bison'ı arkalarına geçirin ve önünüzdeki üç field gun ve havan topu birliğini hemen yok edin. Yine standart tamir işlemlerini yapın ve birimleriniz tam güçlerine kavuştuktan sonra önünüzdeki alana girerek ortamdaki piyade birliklerini yok edin.

Ara demodan sonra kuzey yönünden yaklaşan Matilda tankları hakkında bir uyarı alacaksınız (Aslında tanklar doğu yönünden yaklaşıyorlar). Birimlerinizi haritadaki üç mavi sembolün ortasına doğru yönlendirin. Birliklerinizin ufak bir grup şeklinde toplanmasını sağladıktan sonra doğudan gelen üç Matilda tankıyla beraberinde gelen piyadeleri karşılayın ve yok edin. Bu karşılaşma sırasında tank-

larınızdan birinin ağır hasar aldığını fark ederseniz arka saflara çekilin ve tamir işlemini yapın.

Matilda tanklarından kurtulduktan sonra alana 88mm'leri taşıyan kamyonları kullanarak silahları kurun. Birimlerinizi bulunduğunuz yerin biraz güney doğusuna yollayın ve kuzeydoğudan gelecek olan bir diğer Matilda dalgasını karşılayın.

Haritanın en güneyinde yer alan mavi sembole doğru ilerleyin ve bir grup Matilda ile daha karşılaşmaya hazırlanın. Karşılaşmadan sonra tüm araçlarınızı tamir etmeyi unutmayın.

Bu anda, ihtiyacınız olan 75 konvoy kamyonunun transferi bitmiş ya da bitmek üzere olmalıdır. Kuzey yönündeki mavi sembole ilerleyerek yeni bir grup Matilda ile karşılaşın. Tamir işlemlerinizi yaptıktan sonra haritanın ortasındaki mavi sembole giderek en son Matilda grubunu yok edin. Araçları tamir edin ve cephane takviyesi yapın.

Son olarak rüzgar değirmeninin etrafındaki piyade birliklerini yok etmeniz gerekiyor. Bu kısımda çok fazla aracınızı kaybetmeniz olası olduğundan oyunu kaydetmeniz faydalı olacaktır. Birimlerinizi alana yollayın ve öncelikle topçu birliklerini yok edin. Araçlarınızın hasar durumunu kontrol ederek ağır hasar almış olanları arka saflara çekerek tamir edin. Topçu birlikleri yok edildikten sonra geriye kalan bir kaç piyade birliğini de yok edin.

Operation Mercury - The Invasion of Crete

Hans von Grobel'i planörlerin yanına bırakın ve geri kalan tüm askerlerinizi bir grupta toplayın. Yoldan batıya ve daha sonra kuzeye yönelin.Kısa bir ara demodan sonra Walter'ı Hans von Grobel'in yanına gönderin.

Batıya doğru yolu takip edin. Karşılaşacağınız iki küçük piyade birliğini yok edin. Piyade birliklerinin yer aldığı ikinci bir barikata yaklaşırken durun. Sizin geldiğiniz yoldan bir kamyonun geldiğini göreceksiniz. Hemen geri dönün ve kamyonla içerisinden çıkan askerleri yok edin. Askerlerinizi tamamen iyileştirin ve yola devam edin.

Haritanın güney batısındaki piyadeleri ve uçaksavarları yok edin. Askerlerini iyileştirin ve uçaksavarların doğusunda kalan radyo istasyonuna bir askerinizi gönderin. Bunu yaptığınızda gizli bir görevi tamamlamış olacaksınız.

En yakın mavi görev sembolüne ilerleyin ve alandaki düşmanları temizleyin. Askerlerinizi iyileştirmeyi unutmadan kuzeye dönün ve üçüncü mavi görev sembolüne yönelin. Havaalanına çok fazla yaklaşmadan durun.

Tekrar güneye yönelin ve havaalanının biraz aşağısından doğuya doğru ilerlemeye başlayın. Hava alanı ve planörlerinin arasında kalan eve kesinlikle fazla yaklaşmayın. Evin içerisinde kurulu olan makineli tüfekler ve topçu birlikleri size hayli zor anlar yaşatabilirler. Bu yüzden onlardan kurtulmak yerine olası bir çarpışmadan kaçınmak daha akıllıca olacaktır. Güney doğudaki uçak savarı ve beraberindeki askerleri yok edin ve çarpışma sonunda askerlerinizi iyileştirmeyi unutmayın.

Doğudaki kıyıda bir balıkçı teknesi göreceksiniz. Bir grup sağlık ve makineli tüfek biriminizi bota bindirin ve kuzeye yönelin. Hava alanının güney doğu tarafındaki kayanın hemen üst kısmına yanaşın. Aksi takdirde bir uçaksavar sizi görüp ateş etmeye başlayabilir. Bu şekilde diğer birimlerinizi de hava alanına taşıyın. Tüm birimleriniz geldikten sonra geride kalan iki uçak savarı ve etraflarındaki piyadeleri yok edin.

Toplam altı uçaksavarın tümünü yok ettiğinizde, size hava alanına düzenlenecek saldırıya eşlik etmeniz söylenecek ve iki adet büyük paraşütçü birliği gelecek.Bu birimleri kontrol edemeseniz de hava alanı saldırısında size büyük yardımlarının dokunacağından emin olabilirsiniz. Bunlar dışında iki paraşütçü birliği, beş bombalama saldırısı ve on fighter bomber saldırısı da emriniz altına verilecek. Hava alanının girişlerini tutan havan topu birliklerini uçaklarınızı kullanarak yok edin ve daha sonra hava alanının ortasındaki araçları hedef alın. İki fighter bomber saldırınızı hava alanının kuzey tarafındaki büyük İngiliz tankı için saklayın.

İki paraşütçü birliğinizi daha getirin ve diğer birimlerinizle birleştirerek kuzeydeki üsse yönlenin. Hava alanında kalan tüm düşman kuvvetlerini yok ederek görevi tamamlayın.

kenan9593

The Invasion of the Soviet Union

Tüm piyadelerinizi bir araya toplayarak doğuya doğru yönlendirin. Kuzey doğuya, madene doğru ilerleyin ve tüm birimlerinizi içeri yollayın. Piyadelerinizin diğer tarafa geçmesi belirli bir süre alacaktır.

Tanklarınızı ve topçu birliklerinizi bir grupta toplayıp kuzeydoğuya doğru yönelin. Yolda birçok Sovyet aracıyla karşılaşacaksınız ancak hiçbiri grubunuzdaki ağır zırhlı araçlar için tehlike oluşturmayacaklar.

Doğuya doğru çok fazla ilerlemeyin. Aksi takdirde zırhlı araçlarınızın çoğunu bir anda yok edebilecek olan mayın tarlasına girmiş olursunuz. Bunun yerine kuzeye doğru yönelin ve bir müddet ilerledikten sonra tren raylarına ulaşmak için kuzeydoğuya dönün. Raylardan doğuya ilerleyin ve treni koruyan birliklerle karşılaşarak onları yok edin.

Zırhlı birliklerinizle tren yolunu kullanarak köprüyü geçmek bir intihar görevi olacaktır. Karşı tarafta bekleyen çok sayıda ağır zırhlı Sovyet tankı, siz daha iyice yaklaşamadan önce birliklerinizi ezip geçeceklerdir. Bunun yerine Sovyet birlikleri üzerine özel saldırılarınızla gitmeniz daha akıllıca olacaktır. Deponun doğu tarafını bir gözcü ile açtırdıktan sonra, gördüğünüz hedeflerin üzerine dört ağır topçu saldırınızla giderseniz çok daha iyi bir sonuç alabilirsiniz.

İlk gözcü uçağınız vurulduktan sonra aynı bölgeye bir gözcü uçağı daha göndererek, geride kalan düşman birlikleri olup olmadığını kontrol edin. Eğer sağ kalmış düşman birlikleri görürseniz tüm bombalama saldırılarınızı kullanın ve hem zırhlı birlikleri hem de zırhlı birliklerin içerisinden çıkan piyadeleri yok edin. Her şey yok edildikten sonra depoyu rahatlıkla ele geçirebilirsiniz. Daha sonra isterseniz tren yoluyla birkaç piyade birimini de bölgeye nakledebilirsiniz.. Ancak, yok edilme tehlikesi yüzünden çok büyük gereksinim duymadığınız durumlarda tren yoluyla transferi düşülmemelisiniz.

Yakıt deposunun yakınındaki tüm düşman birimleri yok edildikten sonra kısa bir ara demo izleyeceksiniz ve kendinizi içerisinde Karl'ın bulunduğu bir sivil aracı kullanırken bulacaksınız. Sovyet güçleri bu araca ateş etmeyeceklerdir. Bu sayede kaleye girmek için rahat bir yol elde etmiş olacaksınız. Kuzey doğuya yönelip ikinci köprüden geçin ve batıya yönelerek kaleye ulaşın. Kaleye geldiğinizde ikinci ana görevi tamamlamış olacaksınız.

Görevi tamamlamak için son olarak, kaleyi koruyan birlikleri yok etmeniz gerekecek. Son gözcü uçağınızı kullanarak kalenin girişini araştırın ve elinizde kalan fighter bomber saldırılarını kullanarak yok edebildiğiniz kadar çok piyade birliklerini yok etmeye çalışın.

Daha sonra kendi piyade birliklerinizi alarak onları kaleye doğru yönlendirin. Özel saldırılarınızdan kurtulmayı başarmış olan muhtemel Sovyet piyadelerini birliklerinizle yok edin ve görevi tamamlayın.

The T-34

Grobel'in içinde bulunduğu Panzer'i ve tank işçilerini güneye doğru yollayın. Panzerleriniz ve Bison'larınız ile defansif bir sıra oluşturun ve gelecek olan saldırıyı bekleyin.

Tüm yaya birliklerinizi haritanın doğusuna yollayın. Kuzeye dönün ve haritanın orta kısımlarındaki düşman birliklerinden sakının. Kuzeye giden yolun yakınındaki ormanın kenarına geldiğinizde tank işçileri dışında tüm birliklerinizi ormanın içinde bırakın. Tank işçilerini kuzeye ve daha sonra batıdaki kasabaya doğru yönlendirin.

Mezarlığın güney tarafından kasabaya girin. İlk caddeyi geçin ve batıya yönelin. Bir sonraki ayrımdan kuzeye dönün ve mavi görev sembolüne doğru ilerleyin. Düşman birliklerinin sizi görmemesine dikkat edin ve fark edilme ihtimaline karşı kasabanın içinden gizlenerek geçin. T-34 ü görür görmez tank işçilerinizi gönderin ve T-34 ün kumandasını ele geçirin.

T-34 güneye doğru kendiliğinden hareket etmeye başlayacak ve nehre doğru yaklaştığında bir takım teknik aksaklıklar yaşayacak. Sovyet birlikleri T-34'e ateş açmayacakları için her hangi bir savunma yapmanıza gerek kalmayacak.

Daha önce tank birlikleri dışında tüm piyadeleri sakladığınız ormanın yakınlarında bir Sovyet tamir aracı arıza yapacak. Araçtan inen sürücüyü öldürerek tamir aracını ele geçirin. Düşman birliklerinden sakınarak güneye doğru ilerleyin ve T-34'ü tamir edin.

T-34'ün etrafındaki alanı görmek için gözcü uçaklarınızı kullanın ve açılan alandaki düşman piyadelerini öldürmek için bombalama saldırılarınızı kullanın. Piyadeleri temizledikten sonra yeni bir saldırı düzenleyerek açıklığın doğusundaki Sovyet tankını yok edin. Tüm düşman birimlerini yok ettikten sonra tanklarınızla açıklığa girerek hava saldırılarından kurtulmayı başarmış olması muhtemel düşman birliklerini arayın. Bu sırada T-34'e çok fazla yaklaşmamaya dikkat edin. Aksi takdirde düşman topçu birlikleri T-34'e yaklaşan birimlerinize ağır bir saldırı başlayacaklardır.

kenan9593

T-34 tamamen tamir edildikten sonra kendiliğinden güneye doğru ilerlemeye devam edecektir. Siz de Sovyet tamir aracı ve diğer birliklerinizi güneye doğru ilerleterek görevi tamamlayın.

Well Deserved Holliday

Bu görevde birimlerinizi bir arada tutmanız hayati önem taşımakta ve Grobel'in ateş gücü görevin kilit noktalarından birini oluşturmaktadır. Böyle bir ortamda, Grobel'i savaşın dışında tutmaya çalışmaktansa, sağlık durumunu sürekli olarak gözlemleyerek ateş gücünden faydalanmak çok daha akıllıca olacaktır.

Kasabadaki sivil şahsı kilisenin doğu tarafına doğru takip edin. Kiliseye yavaşça yaklaşın ve üzerindeki piyadeyi öldürün. Batıya doğru dönün ve bu alandaki iki piyadeyi daha yok edin. Üç piyadeyi de öldürdükten sonra, birimlerinizden birini kilisenin batı yönündeki yanıp sönen yeşil görev sembolüne doğru yönlendirin.

Kilisenin doğu tarafına geri dönün ve yine sivil şahsın arkasından kuzeye doğru yönelin. Bir süre sonra dikkatinizi batı yönüne çevirin. Bu sayede çimenlerin arasına gizlenmiş düşman piyade birliklerini farkedeceksiniz. Onları yok ettikten sonra kuzeydoğuya doğru devam edin. Eve ulaşınca piyadelerinizi göndererek ön kapıdan içeri girin.

Kısa bir ara demodan sonra eve geri dönün ve piyadelerinizi tünelin içinden evin ön tarafına çıkarın. Tüm birlikleriniz bir araya toplandığında batıya doğru yönelerek buradaki düşman piyadelerini öldürün. Kuzey yönündeki birliklere öncelik vermeniz makineli tüfeklerinden kaçınmak için yararlı olacaktır.

Adamlarınızı tekrar grup haline getirip hepsini tünele yönlendirin. Tüm birimlerinizin tünelden geçtiğine emin olmak için birkaç kez farklı birimlere emir vermeniz gerekebilir. Tünel çıkışında bulunan üç düşman piyade birimini yok edin. Bunu yaparken piyadelerinizin arasına atılabilecek el bombalarından sakınmak için kuzey doğu yönündeki düşman piyadelerine özellikle dikkat edin.

Batıya doğru devam edin ancak güneye dönen yola girmeyin. Karşılaşacağınız evin içerisindeki düşman birliklerini yok etmek için ağır silahlı piyadelerinizi kullanın. Eğer bu birliklerin sağlık durumu kötüyse daha hafif silahlı piyadelerinizi kullanabilirsiniz. Evin temizliğini hallettikten sonra dışarı çıkın ve güneye doğru devam edin. Karşılaşacağınız düşman birliklerini öldürdükten sonra tüm birimlerinizi en kısa zamanda tünele sokun. Tünelin çıkışında bulunan iki düşman birliğiyle karşılaşın ve onları yok ettikten sonra kuzeye yönelin. Buradaki ekstra iki düşman birliğini yok ettiğinizde opsiyonel görevi tamamlamış olacaksınız. Daha sonra ilerleyerek ana görevi de sonlandırabilirsiniz.

Seven Tons of Ammunition

Bu görevde düşman birliklerinin yanında bir de zaman faktörü ile boğuşmak zorundasınız. Görev başlar başlamaz oyunu dondurun ve "control" tuşuna basılı tutarken Panzer IV F2 tankını seçin. Böylece aynı türdeki tüm araçlar sizin için seçilmiş olacaklar. Panzerlerden oluşan bir grup oluşturun ve bunu birinci takım olarak adlandırın. Tamir araçlarınızdan iki tanesini ayrı ayrı seçerek takım 3 ve 4 olarak adlandırın. Aşağı taraftaki mavi görev sembolüne gidin ve oyunu yeniden başlatın. Takım 1'i tren raylarının yakınındaki evin hafifçe güney doğusuna yönlendirin. Takım 3 ve 4 ü ise Panzerlerinizden daha güneye doğru gönderin. Bu işlemi yaparken durup düşmanlarınızı yok etmek için uğraşmayın.

Takım 1'i oluşturan panzerlerin birbirlerine çok yakın olduğundan emin olduktan sonra kasaba alanına doğru ilerleyin. İçerisinde düşman piyadelerini barındıran, mavi görev sembolünün doğusundaki binayı tamamen yok edin. Bina ve içindeki piyadelerden kurtulduktan sonra kasabanın kuzeyine doğru ilerlemeye devam edin ve buradaki mavi görev sembolünün yukarısındaki field gun'ı yok edin. Daha sonra dikkatinizi yeniden güney yönüne çevirin ve buradaki field gun ile tankı yok ederek ilerlemeye devam edin.

Güney batıdan gelen büyük bir düşman zırhlı birliğinin saldırısını karşılamak için üzerlerine doğru gidin. Öncelikle büyük tankı yok edin ve daha sonra Katyusha roket birliğine doğru yönelin. Geriye kalan tüm düşman birliklerini yok ettikten sonra tek bir tank dışındaki tüm birliklerinizi tren raylarının ayrıldığı yerin batısına doğru gönderin. Geride bıraktığınız tankın içerisindeki askerlerinizi çıkarın ve mavi görev sembolüyle işaretlenmiş binaya girmeleri-

kenan9593

ni sağlayın. Daha sonra askerlerinizi geri getirip yeniden tankın kontrolüne geçin.

Tamir kamyonlarınızı kullanarak tanklarınızı tamir edin. Trenin ulaşmasıyla birlikte kısa bir ara demo girecek. Demo bittikten sonra tüm zırhlı birliklerinizi seçerek güneybatıya doğru yönelin. Karşılaştığınız tüm düşman birliklerini önceliği büyük tanklara ve topçu birliklerine vererek yok edin.

Bir süre sonra düşman birlikleri geri çekilmeye başlayacaklar. Tanklarınızı tamir edip geride kalan düşman birliklerini yok ettikten sonra kuzeydoğuya doğru yönelin ve mavi görev sembolüne ulaşın. Bulunduğunuz yer ile nehir arasında hiçbir düşman birliği bulunmadığından güven içinde birliklerinizi hareket ettirebilirsiniz. Nehrin kıyısındaki zayıf düşman direnişini kırdıktan sonra tanklarınızı karşı kıyıya geçirin. Önce doğuya sonra güneye yönelerek mavi görev sembolüne ulaşın. Tanklarınız halen yakın bir grup halinde yol aldıklarından, önünüzdeki alana hızlı bir giriş yapıp düşman birliklerinizi ani bir saldırıyla yok etmeniz pek bir problem yaratmayacaktır. İlk saldırınızdan kurtulmayı başaran düşman birliklerini de bulup yok ettikten sonra görevi tamamlamış olacaksınız.

The Siege of Sevastopol

Görev başlar başlamaz oyunu durdurun ve bir önceki görevde olduğu gibi Panzer IV F2'eri bir grupta toplayın. Oyunu yeniden başlatın ve grubunuzu kuzey batıya doğru yönlendirin. Yol üzerinde bir çok Sovyet birliğiyle karşılaşacak ve onları yok etmek zorunda kalacaksınız. Bu karşılaşmalarda öncelikle büyük tanklara saldırın ve ağır hasar alan birimlerinizi arka saflara çekin. Daha sonra öncelikle Katyusha'ya saldırarak tekrar ateş açmadan önce işini bitirin. En sonda da geriye kalan düşman birlikleriyle ilgilenin ve hasar almış birimlerinizi tamir edin.

Şehrin içinden geçerken daha güvenli bir yolculuk için birliklerinizi küçük gruplar halinde hareket ettirin. Tiger'ın önderliğini çektiği Panzer IV F2'ler ile ilerlerken, tamir kamyonlarınızı da saldırılardan korumak için gruba yakın tutun. Kuzeye doğru ilerleyin ve karşılaştığınız düşman birliklerini yok edin. Bunu yaparken hiçbir noktada uzun süre durmayın. Aksi takdirde kendinizi yoğun bir topçu ateşi altında bulabilirsiniz.

Büyük kiliseyi gördüğünüz zaman doğuya dönün ve ilk mavi görev sembolüne doğru ilerleyin. Binaların arasındaki cephane yığınını yok edin ve araçlarınızı tamir edin. Haritanın en kuzeyine doğru ilerleyin ve ikinci mavi görev sembolüne doğru yol alın. Eğer yavaş bir şekilde ilerliyorsanız, Tiger'ın başı çekmesine izin verin ve gerektiği zaman tamir işlerini yapmayı ihmal etmeyin. Bu şekilde ikinci görev sembolüne ulaşırken kayıp vermeden yolculuğu tamamlayabilirsiniz.

Tanklarınızı, ikinci cephane yığınının bulunduğu yerin güney tarafında sıraya dizin ve tanklarınızla cephanelik arasında kalan tüm binaları teker teker yok etmeye başlayın. Hepsini yerle bir ettikten sonra gözcü uçaklarınızı kullanarak bir sonraki mavi görev sembolünün bulunduğu alanı keşfedin. Tanklarınızı seçin ve gözcü uçağının cephaneliği gözler önüne serer sermez onu hedef alın. Başarılı bir saldırı düzenlemeden önce burayı birkaç defa denemeniz gerekebileceğinden sabırlı olun.

Yoldan batıya doğru ilerleyin ve daha sonra güneye dönerek yuvarlak bir alana çıkana kadar yolu takip edin. Neredeyse haritanın batı kısmının tam ortalarındaki bir binanın dışında park etmiş iki siyah araç göreceksiniz. Araçları ve araçların doğu kısmında kalan binayı yerle bir ettikten sonra evden dışarı çıkan iki kişiyi de öldürerek gizli görevi tamamlayın. Araçlarınızı tamir edin ve bir önceki ana görevi tamamladığınız yere geri dönün.

Batıya doğru ilerlemeye başlayın. Aradığınız heykeli kuzey batı yönündeki kasaba meydanında bulacaksınız. Buradaki düşmanları yok etmenize gerek olmadığından, sadece heykele yaklaşarak görevi tamamlayabilirsiniz.

Stalingrad

Bu seferin son görevinde olduğunuza göre tanklarınızdan birkaçını kaybetmeyi pek önemsemeyebilirsiniz. Tanklarınızla batıya doğru yönelin ve karşılaşacağınız düşman birliklerini yok edin. Gitmeniz gereken ilk yer, güney batı köşesindeki okulu işaret eden mavi görev sembolü. Buraya ulaştığınızda okulun çevresindeki Sovyet güçlerini yok edin ve tanklarınızı tamir edin.

Daha sonra size kuzeydeki fabrikaların yakınındaki piyadelere eşlik etmeniz söylenecek. Mavi görev sembolünün yakınındaki düşman birliklerini yok ettikten sonra tanklarınızı tamir edin ve tren yoluna doğru ilerleyin. Bu hareketi yapmadan önce mutlaka tanklarınızı tamir etmelisiniz; çünkü rayların arasına döşenmiş olan kara mayınları tanklarınıza kayda değer zararlar verebilirler.

Raylardan geçtikten sonra mayınlar nedeniyle hasar alan tanklarınızı bir kez daha tamir edin ve rayların diğer tarafındaki birliklerinizle birleşin. Doğuya yönelin ve rayları takip edin. Kuzeye dönün ve ambarın doğu tarafına ulaşarak buradaki tüm düşman birliklerini yok edin. Son olarak ambarın içine girin ve içerideki tüm araçları yok ederek, görevi ve seferi sonlandırın.

Artık Sovyet ve Batı İttifakı zorlu seferlerine başlamamanız için hiçbir sebep yok, ne de olsa oyundaki en zor seferden alnınızın akıyla çıkmayı başardınız.

_Eser Güven

kenan9593

Gelmiş geçmiş en iyi strateji oyununun savaş alanlarında başarılı olmak artık elinizde

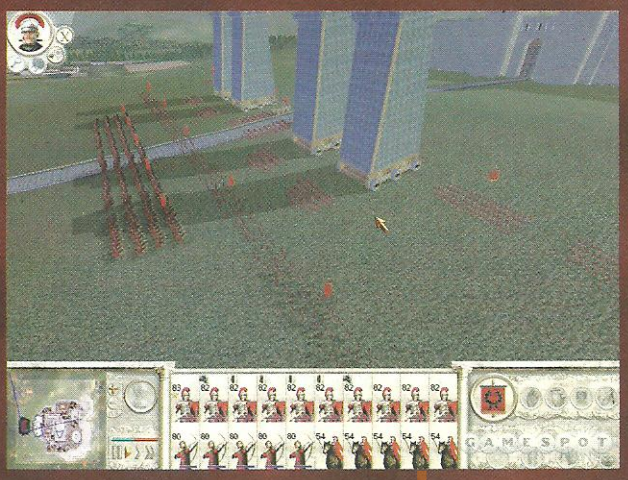
ROME™ TOTAL WAR

Taptaze Total War oyunumuzun strateji rehberinde sizler ile buluşmaktan ne kadar mutlu olduğumu anlatmama imkan yok arkadaşlar. Gelen istek üzerine rehberimizi savaş olayı ile sınırlı tutacağım. Total War oyunlarının takipçileri kadar bu dünyaya ilk adımlarını RTW ile atan arkadaşlara da yardımcı olmak adına, önceki oyunlarda kullandığımız bazı taktikleri tekrar etmemiz söz konusu olabilir. Tecrübeli arkadaşlar, lütfen sıkılmayalım.

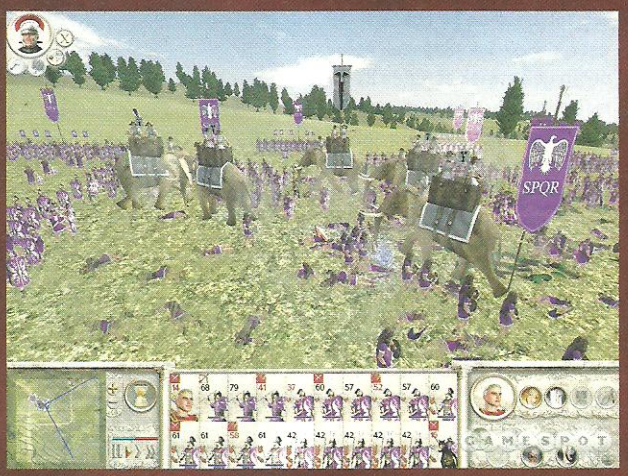
SAVAŞ SANATI

Oyunumuzun konu aldığı tarihlerde bile savaş sadece meydanlarda kazanılmıyordu. Güçlü ve iyi donanımlı bir orduya sahip olmamız kesinlikle galip geleceğiz anlamına gelmiyor. Zafer ne kadar kolay gözüküyorsa o kadar zor edilmekte. Strateji ekranına fazla girmeyeceğimiz için kısaca söyleyeceğim, düşmanınızın askeri gücü hakkında bilgi edinmek için elinizden gelen her şeyi yapmaktan çekinmeyin ve üşenmeyin. Onlarca savaşta yer almış, iyi donanımlı bir kaç yüz kişilik bir birlik, binlerce kişilik tecrübesiz ordunuzu darmadağın edebilir. Er meydanına inince de düşman ne yapıyor bir göz atmadan geçmeyin. Yeni grafiklerimiz var artık, minyon değil adamlar. Aşkta ve savaşta mübahmış herşey. Kullanın lehinize.

İncir ağacı bulamadık bunları dikeceğiz.



Filleriniz yarardan çok zarar da verebiliyorlar, amman dikkat



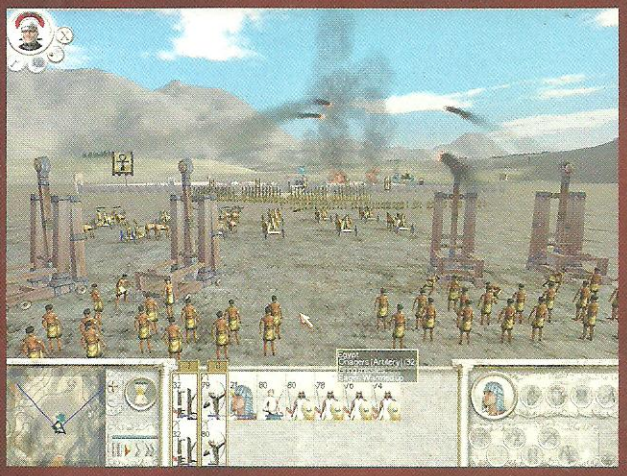
Askerleriniz verdiğiniz emirleri yerine getirmek için canla başla çalışacaklardır. Ancak depresif olmaları da gayet mümkündür. Komutanına güveni olmayan bir asker savaş alanından hızla uzaklaşmak isteyecek, hatta verilen ilk kayıplarla bu arzusuna boyun eğip tabanları yağlayacaktır.

ORDU

Oyunda güçlü olabilmenin ve büyümenin yolu ordudan geçmekte. Ordularınızı oluştururken birimlerin çeşitliliğine dikkat etmeniz oldukça önemli. Kendi içlerinde farklı kollara ayrılsalar da, basitçe söylersek her ordunuzun piyade, okçu ve atlı birliklere sahip olmasına özen gösterin. Uzun menzilli birimler üzerinize gelen düşmanın moralini bozacağı gibi, doğru şekilde kullanırsanız göğüs göğüse çarpışmaya başlamadan büyük zarar verir. Atlı birlikler belli deza-

kenan9593

Nispeten zayıf şehirleri bile sonuna kadar yoğurmakta ve kızartmakta fayda var



vantajları yanında hızlı hareket edebildiklerinden savaş alanında büyük önem taşımaktalar. Zorda kalan birliklerin imdadına hızla yetişebildikleri gibi, vur kaç taktikleri için oldukça uygun. Savaş alanında diğer her şey gibi askerlerin morali de olukça önemli olduğundan atlılarınızı düşmanın moralini bozmak için kullanabilirsiniz.

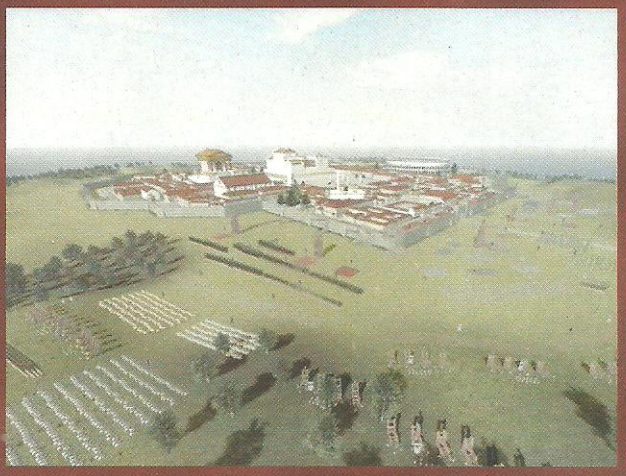
En basit taktikten yola çıkıp bir bakalım savaş meydanına. Üstünüze gelen düşman birliklerini önce ok yağmuruna tutuyoruz. Düşman yaklaşınca piyadeleri en ön sıraya getiriyoruz. Okçular daha güvenli bir mesafeden saldırıya devam ediyor. Piyade düşman ile göğüs göğüse çarpışıyor. RTW de önceki oyunların aksine sadece birliklerin üstünde çıkan veriler ile yetinmek durumunda değiliz. Görsel olarak da savaşın gidişatını ve birliklerimizin durumunu görebiliyoruz. Düşman piyadeleri üstünlük sağlasa bile bir anda kanatlardan ya da arkalarından gelecek bir saldırı paniğe kapılmalarına neden olacaktır. Düşmanı hızlı kuşatmak için atlılarımız her zaman en iyi seçenek olacaktır. Birlikler karşıdan gelecek saldırıları karşılayacak şekilde pozisyon alırlar. Yanlardan ve arkadan saldırabilirseniz galibiyete çok yakınsınız demektir.

Birimlerin çeşitliliği kullanabileceğimiz stratejileri arttırırken, üretim ve ordu giderlerinin daha dengeli olmasını sağlıyor. Genel olarak asker üretimini bir iki şehirde toplar, dağılmazsanız askeri üstünlüğü kısa sürede ele geçirebilirsiniz. Ayrıca bu şehirler daha hızlı gelişeceğinden temel giderlerinizin büyük bölümünü karşılar hale gelmeleri çok daha kısa zaman alacaktır. Kısa zamanda ekonomik dengeyi kurmanız askeriyeye daha fazla para harcamanıza imkan tanıyacaktır ki, zamanla ordu çok büyüdüğünden masrafları altından kalkılamaz bir hale gelebilmekte.

CAN SIKINTISI

Askerleriniz verdiğiniz emirleri yerine getirmek için canla başla çalışacaklardır. Ancak depresif olmaları da gayet mümkündür. Komutanına güveni olmayan bir asker savaş alanından hızla uzaklaşmak isteyecek, hatta verilen ilk kayıplarla bu arzusuna boyun eğip tabanları yağlayacaktır. Askerlerinizin moralini yüksek tutmanın önemi kesinlikle tartışılamaz. Sayı üstünlüğünüz askerlerin moralini artı yönde etkilese de kesinlikle yeterli değildir. Eğer askerlerinizin savaş sırasında beyazları giyip kaçmasınlar istiyorsanız ordunun başına kendini ispatlamış, tecrübeli generaller koymanızda fayda var. Generallerin bağlı olduğu rank sistemini sürekli takip etmeniz de yararınıza olacaktır. Peki, generallere nasıl tecrübe kazandıracağız? Generallerin tecrübe kazanmasının tek yolu savaş alanında başarı elde etmek. Düşmanınız hakkında sürekli bilgi sahibi olursanız belli generalleri sık sık meydana sürüp tecrübe kazanmak mümkün. Ayrıca savaş sonunda kaçan düşmanların peşine generalinizin birliğini de takarsanız daha hızlı yükselmesi olası.

Kuşatma silahları ile ikinci bir kapı açtığımıza göre artık girebiliriz içeri.



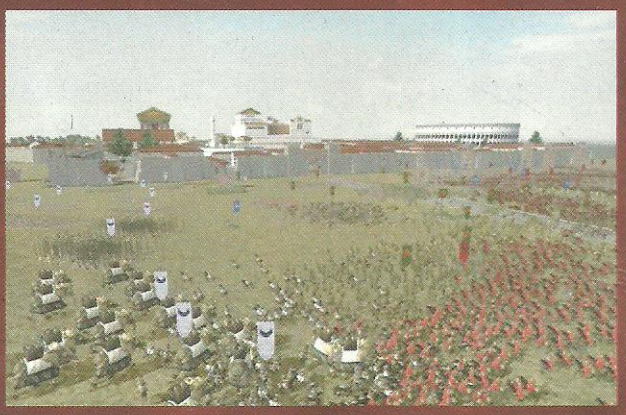
Genelde yapılan hata savaş esnasında generali ve birliğini alakasız bir tepe üstünde güvenli bir şekilde oturtmak. Bu şekilde kendisinin hayatını garanti altına alsanız bile orduya verdiği moral azalıyor. Generali elbette ki sıcak çatışmaya sokmak tehlikeli. Ancak her daim orduya yakın tutmakta fayda var. Hem bu sayede bazı özel yeteneklerinden yararlanmanız da mümkün olur. Ya da Allah'ın dağında tek başına Warcry atsın dursun zavallı.

Savaş anında generaliniz ölürse askerlerin morali yerle bir oluyor. Hatta generalin ölümü ile beyaz bayrak çekecek bir sürü yiğit tanıyorum şahsen. Bu trajedi karşısında yapabileceğiniz pek bir şey yok aslında. Tek şansımız orduda bir başka üst rütbeli ve başarılı insan evladı bulunuyor olması. Böyle bir durumunuz yok ise ve general yada kralınız öldürüldü ise, savaşın sonu geldi demek değil. Ancak kafa kafaya çarpışmalarda – örneğin 100'e 100 iki birliğin karşı karşıya kalması- galibiyet beklemeyin. Eğer gerekli formasyona geçip daima sayı üstünlüğü ile saldırabilirseniz hala bir şansınız olacaktır. Düşman ordusunun generalini öldürebilirseniz şartları yeniden eşitlemiş olursunuz.

Amma velakin pek sevgili Sinan'ım gibi bir deniz mahsulü iseniz, attığınız ilk okla kral, ikinci okla da oğlunu öldürürseniz, savaşın geri kalan bölümü ile çok detaylı uğraşmanıza gerek kalmayacaktır. Sinan gibisi de 6 milyarda bir çıktığından bu olasılığı pek düşünmemekte ve her çarpışmaya doğru düzgün hazırlanmakta fayda var.

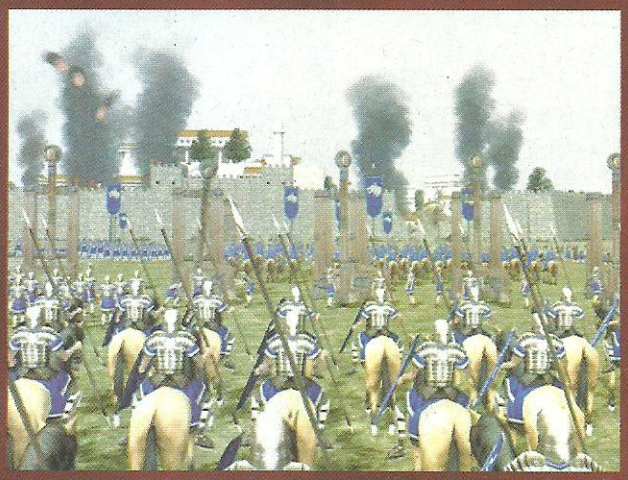
Askerlerimizin moralini bozacak son etken ise yorgunluk. Her savaşa gayet dinlenmiş olarak geldiklerinden dolayı hepsini ayrı ayrı tebrik etmek istiyorum öncelikle. Askerlerinizin yorgunluk seviyesi tamamen ne yaptıklarına, daha doğrusu size bağlı olduğundan

Ava giden avlanabilir elbette. Birliklerinizi çok uzağa yerleştirirseniz açtığınız deliklerden çıkan düşman canınıza okuyabilir.



kenan9593

Kuşatma silahlarımıza yakın durmakta fayda var. Lakin onlar olmadan taş duvarlar karşısında pek şansımız yok.



söylenecek çok birşey yok aslında. Savaş için istemediğiniz kadar zamana sahip olduğunuzdan askerlerinizi koşturmanıza pek gerek yok. Sakin sakin yerleşin, bırakın kendi aralarında takılsınlar, muhabbet etsinler biraz. Fazlası ile yorulan birlikler iyi dövüşemedikleri gibi, savaş alanından kaçmaya meyilleniyorlar. Bir birlik beyaz bayrak çektiği anda diğer tüm birliklerin de moralini bozduğundan domino taşları gibi yıkılmaya, siz de "ben ne günah işledim bunu hak etmek için!" diye düşünmeye başlıyorsunuz. Bu yüzden her birliğin yorgunluk durumu sürekli kontrol etmek çok önemli. Savaş anında belli zamanlarda askerleri dinlendirmek için zaman yaratmalı ya da yorulan birliklerin imdadına destek birlikleri yollamalısınız. Atlılar bu noktada yine oldukça işinize yarayacaktır. Askerlerinizin ne kadar dinlenme süresine ihtiyaçları olduğunu da öğrenmenizde fayda var elbette.

Yorgunluk ve moral bozukluğu baş ağrımız olduğu gibi oldukça başarılı taktikler kurmamıza da imkân sağlıyorlar. Düşman askerlerini yormak ve morallerini bozmak adına yapabileceğiniz birçok şey mevcut. En çok başvurduğum taktiklerden ilki daha sıcak çatışmaya girmeden atlı birliklerimden bir kısmını düşman ordusunun arkasına dolaştırmaktır. Savaşın ilerleyen dakikalarına kadar bekleyip bitirici güç olarak pek çok kez kullanmışımdır. Düşman tarafından görülmedikleri sürece bir sorun yok. Daha bir eğlenceli olanı ise bu atlılar ile ordunun arkasına dolaşıp, kalabalığın, en önemlisi okçuların en uzağında ve en yalnız birliği seçip saldırmak. Eğer doğru zamanda ve doğru birliğe saldırdıysanız, zaten alakasız bir yöne doğ-

Mızrakların karşısında kalkanların şansı nedir? Mızraklıların zırhı yok tabi bu arada. Kağıt-taş-makas.

ru dizilmiş askerleri kılıçtan geçirmeniz hiç sorun olmayacaktır. İşin güzel yanı bu birliği hepten temizleyemeseniz bile tüm ordu bu alakasız saldırıyı karşılamak için koştura koştura formasyon değiştirecektir.

Peki, uğraştım deli gibi ne kazandım ya sonunda! Birincisi kaçan arkadaşlarını görünce moralleri bozuldu. İkincisi tüm ordu sizin yüzünüzden it gibi koşturdu ve yorulmaya başladı. Dikkatler atlılara döndüğünden siz de düşman askerleri okçularınızın menziline girecek kadar yaklaştınız.

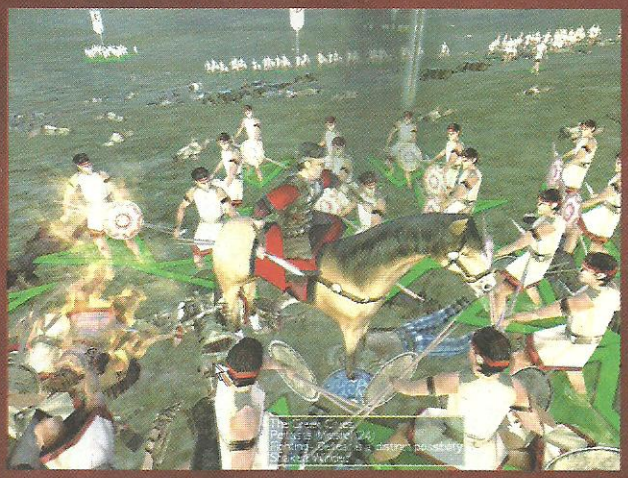
Saldıran değil de savunan iseniz, savaş başladığı anda birliklerinizi geri çekmeye başlayabilirsiniz. Koşturmanıza gerek yok sakin sakin yürümeniz yeterli. Düşman arayı kapatmak için ya koşturacak ya da atlı birlikleri ile sizi bir süre taciz edecektir. Her durumda avantajlı olursunuz.

Uzun lafın kısası kaos yaratarak düşmanı psikolojik olarak çökertmeye başladınız. Sonrası komuta yeteneğinize kalıyor zaten.

SATRANÇ

Er meydanında başka bir önemli konu ise birliklerinizi nasıl yerleştirdiğiniz. Oyunda sekiz ayrı formasyon mevcut. "Bunlar ne kardeşim" diyerekten boş boş bakmadığınızı var saymak istiyorum. Çok önemli gibi gelmese bile formasyonlar çarpışmanın ne şekilde olacağını iyi kötü belirlemektedir. Düşmanın formasyonuna bakarak etrafınızı sarmaya mı çalışacak yoksa, okçular ile bezdirip, piyade ile tepenize mi binecek anlamanız mümkün.

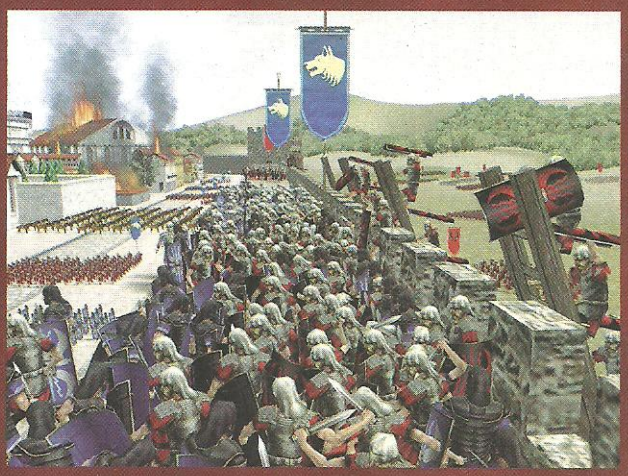
Bu atlı arkadaşın kara murat olma ihtimali pek yok. E şimdiden ölü sayılır.



Kuleleriniz kuşatma silahları ile uğraşırken, boş durmayın. Kaleye merdiven dayamak isteyen arkadaşları sizde oklayın.

kenan9593

Kızartma olmadan kale duvarlarına çıkabilirseniz, daha az zaiyat vererek ordunuzu kale kapılarına yaklaştırabilirsiniz.

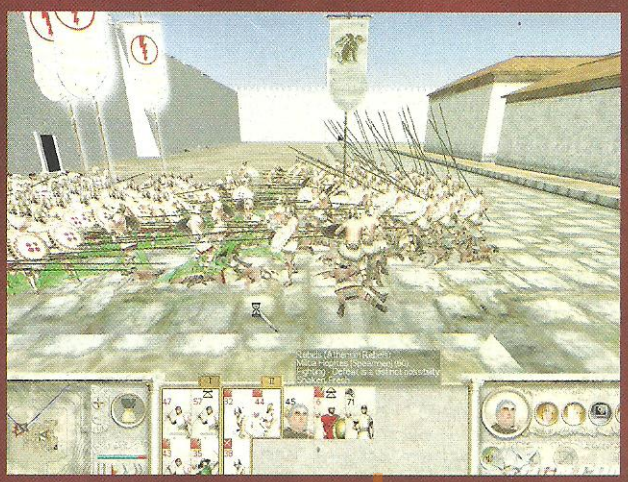


Şehirleri ya da dar boğazları savunurken Column, üstünüze gelen piyade birliklerini tepelemek için ise Cavalry First Line mantıklı formasyonlar. Single-Double line formasyonları savunma adına iyi yerleşimler olsa da formasyonların çoğu saldırı ve düşmanın etrafını çevirmek üzerine olduğundan ve papaz her gün pilav yemediğinden biraz hayal gücünüzü kullanmanız gerekiyor.

Temel mantık okla-vur kaç-piyadeyi sür şeklinde özetlenebilir. Okçular yayları ile oynadıkları sürece başarılı olsalar bile, göğüs göğüse çarpışmalarda oldukça zayıflar. Bu yüzden sürekli desteğe ihtiyaçları var. Ön sırada okçu birliği, hemen arkasında da piyadeler şeklinde yerleşmek her zaman daha sağlıklı.

Burada olay düşmanın formasyonunu incelemek. Toplamda 8 formasyon olduğundan önce hangi birlikleri meydana süreceğini anlamak işinizi kolaylaştıracaktır. Örneğin düşman yukarıda bahsettiğim Cavalary First Line formasyonunda ise dizilimi şu şekilde olacaktır. Atlı birlikler, piyadeler ve okçular. Atlı birlikler ile saflarınıza dalıp askerlerinizi ayıracak, piyadeler okçuların destek ateşi altında dağılan askerlerinize saldıracak. Bu durumda en basit mantıkla hareket edip, ön saflara mızraklı piyadelerimizi yerleştirip, sağ ve sol sıralara atlılarımızı, ikinci sıraya piyadeleri ve en arkaya da okçularımızı yerleştirirsek hemen her saldırıyı savuşturmamız mümkün hale gelecektir. Mızraklar karşısında atlıların pek bir etkili olduğu söylenemez. Atlıların arkasından piyadeler çatışmaya dahil olacaktır. Mızraklı askerlerimizi geri çekip piyadeleri kılıç kalkan ekibimiz ve okçularımız ile baş başa bırakıp, atlılarımız ile de etraflarını çevirebiliriz.

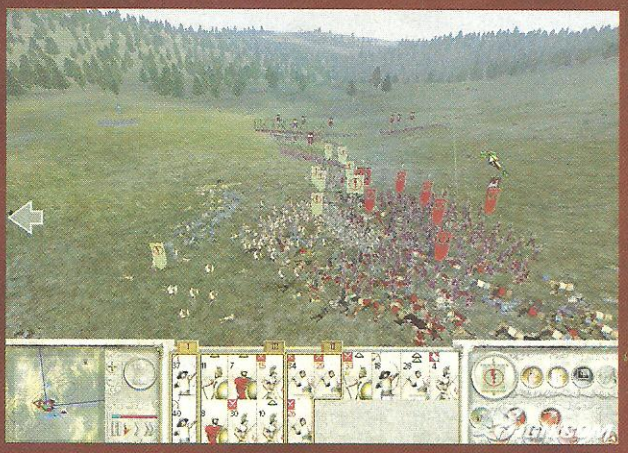
Bu çarpışmanın sonu kesin berabere çöp şiş.



Ancak her hareketiniz ile karşı tarafın da stratejileri değişeceğinden dikkatli olmanızda fayda var. Mümkünse savaş alanına iki ordu ile çıkmaya özen gösterin. İkinci ordu yapay zekâ tarafından kontrol edilecektir. Bu yüzden bu ordularda en iyi generallerinizi ziyan etmenizin anlamı yok. Yapay zekâ sizin namınıza çalışırken pek bir güdük kalabiliyor. Bu yüzden fazla güvenmeyin derim.

Askerleriniz de generalleriniz gibi savaştıkça tecrübe kazanırlar. Birlikteki asker sayısı azaldıkça transfer sezonunu başlatıp eksiklerinizi tamamlayabilirsiniz. Çaylak oyuncular takıma katıldıkça birliğin genel tecrübe seviyesi düşecektir. Ancak sahanın yıldızı olmuş askerleriniz bireysel olarak bu düşüşten etkilenmeyecektir. Savaş meydanına birliklerinizi yerleştirirken daha tecrübeli olanları ön saflarda tutmak her zaman akıllıca bir hareket olacaktır. Bu askerleri kaybetme riskine karşın, yeni yetmelere gaz verecek olmaları büyük bir artıdır. Geyiği bir yana bırakırsak ilk olarak tecrübesiz askerleri çarpışmaya sokmanın ciddi anlamda tehlikeleri var. Barbarlar ya da tecrübeli askerler karşısında başarı şansları pek yok. Ayrıca size henüz gönülden bağlı oldukları pek söylenemez. Savaş alanından sıvışmaya daha meyilli olmaları da cabası. Kaçmaları durumunda tüm ordunun moralini düşüreceklerinden tecrübeli askerlerinizin de gerçek performanslarını sergilemelerine engel olurlar. Aman dikkat. Bu sebeplerden bu yeni kardeşlerimizin ikinci hatta üçüncü saflarda yer alması güzel Roma'mızın yararına olacaktır.

Rakip pek çetin değilse fazla birlikleriniz pon pon kızlar olarak size destek olabilir mesela!



SPESİYAL SAVAŞ ŞEYSİ

Oyunda bazı birimlerimizin özel yetenekleri mevcut. Bu özel yetenekler savaşın kaderini değiştirebilecek nitelikte olmasına rağmen, birimlerin arasında kurulu olan kağıt-taş-makas dengesi burada da mevcut. Yani hemen hepsinin bir zayıf noktası var. Kısa kısa bakalım özelliklerimize.

KILL ELEPHANT: Binmekte olduğunuz fil zıvanadan çıkarda düşman yerine size masaj yapmaya başlarsa kendisini hakkın rahmetine kavuşturmamıza yarar.

CHANT: Barbarların kendi kendilerine gelin güvey olup morallerini yükseltmesine yarar. Düşmanın morali de aynı oranda düşecektir.

WARCRY: Askerlerimizin bileğine güç katar. Saldırmadan değil, çarpışma anında kullanılması caizdir.

PHALANX: Ağır piyade kardeşlerin kol kola girip önümüze gelene bir tekme oynamasıdır. Hakikaten önüne gelene bir tekme atacak kapasiteye sahiptir. Ancak çok yavaş olduğundan önündekiler sık sık kenara çekilebilir.

FLAMING ARROWS: Okçularımız yanarlı dönerli oklar kullanırlar. Birimler üzerinde fazladan bir etkisi olmasa bile, şehirleri bastığınızda evlerden kamp ateşi yapmak için kullanabilirsiniz. Ancak evin için-

kenan9593

deki asker nüfusu kalabalıksa çıkacak kokudan ben mesul değilim. Alevli oklarımız şu delirdiğiniz filler için de ilaç gibidir. 3 yanan ok atın, seyredin kopacak gümbürtüyü.

CATABIRIAN CIRCLE: Okçuların iki sıra halinde dizilip, bir grup atış yaparken diğerinin silahlarını doldurmasına imkân tanımasıdır. Yaylarını hazırlayan grup atış yapmış grubun önüne geçer ve atışını yapar. Bu şekilde ilerlemek düşmanın moralini düşüreceği gibi ok ateşini sürekli kılacaktır. Ancak dairesel hareketler her canlıyı çabuk yoracaktır!

TESTUDO: En güzelini sona sakladık. Asteriks'e pek sökmese de oyunda söken en şirin numaramızdır. Romalı askerlerimiz kalkanlarını birleştirerek kaplumbağa moduna geçerler. Zırhlı araç modunda düşman üstüne ilerlerken uzun menzilli saldırılara karşı yüzde yüz korunma sağlarlar. Ancak yakın mesafeli saldırılara karşı pek etkili değildir. Ancak görsel olarak oldukça hoşunuza gideceğinden eminim. Stratejilerinizin bir parçası olmasa bile mutlaka deneyin.

ŞEHİR PLANLAMA VE RANT

Hava koşulları ve arazi şartları savaşın gidişatına ve ordunuzun performansına direkt olarak etki etmektedir. Her tip birim her hava koşulunda tam performans veremez. Maçı hava koşullarından dolayı ertelemek gibi bir şansınız olmadığına göre, eğer bu seçenek verilirse hava şartları istediğiniz yönde değişene kadar bekleyin.

Daha önceki Total War oyunlarında sıkça yaptığımız gibi ormana birlik saklama oyununu burada da sıkça oynuyoruz. Sürpriz saldırılar her zaman işe yarasa da unutmamamız gereken belli noktalar var. Bunların ilki okçuların performansı bu alanda yarı yarıya düşüyor. İkincisi ise generaller ve komutanlar ormanda saklanamaz. Olur da ormana çekerseniz kendisini bilin ki hala görülüyorlar. Bir başka klasiğimiz ise yüksek toprakları ele geçirmek. Yokuş yukarı yapılacak saldırının hem etkisi az hem de yavaş olacaktır. Zaten o kadar malzeme ile yokuş yukarı koşturan askerler yorulacak, bir de yokuş aşağı hızla üstlerine gelen düşman kılıçları ortamı bir anda mezbahaya çevirecektir. Haritadaki yüksek bölgeleri ele geçirmek üstüne fazla lafa gerek yok sanırım. Zaten akıl var mantık var yahu.

Araziden şehre doğru yol alalım biraz da. Oyunun en büyük olaylarından birisi şehirlerin de bizlerin inşa ettiği hali ile savaşlara dâhil olması. Görsel anlamda destansı olmasının yanında hem savunurken hem saldırırken kullanılacak stratejileri de oldukça karmaşık hale getirebiliyor. Şehri savunmak genelde, saldırmaktan daha kolaydır. Savunma savaş alanına inmeden daha strateji haritasında başlıyor. Taş duvarlar, kuleler, kızartma yağı ve diğer malzemeleri eksiksiz olarak katılmış şehirler her tür kuşatma karşısında uzun süre direnebiliyor. Evleri ziyarete bırakabileceğiniz askercikler düşman şehre girse bile zaman zaman günü kurtarabiliyor. Kuşattığınız şehri bir süre açlığa mahkûm ettikten sonra ele geçirmenin zamanı gelmiş demektir. Söz konusu olan bir şehir olduğunda karşılaşacağımız en büyük problem taş duvarlar. Aynı zaman de en büyük savunmamız. Kuşatma silahlarınızı yerleştireceğiniz nokta her şeyin başı ve sonu olabilir. Kulelerimizi duvarlara yaslamadan önce uzun menzilli savunmalardan kurtulmamız yararımıza olacaktır. Kuşatma silahlarını düşman menzilinin hemen dışına yerleştirmemiz gerekecek ki bu menzilden haberdar değilseniz zor yoldan öğrenmeniz gerekebilir. Şehir içindeki askeri gücü ortadan kaldırmanın en iyi yol şehre iki ayrı yoldan girmektir. Duvarda farklı noktalarda açacağınız iki delik işimizi gayet iyi görecektir. Yok, ben kapıyı kıracağım, kapıdan dalacağım diyorsanız vay halinize diyorum. Fındık kadar kapıdan karpuz geçmez arkadaşlar. Geçmeye kalkarsa da ne olur biliyorsunuz zaten. Kalenizi savunuyorsanız benim olduğum gibi iğrenç bir oyuncu olabilir, savaş başlamadan bir grup birliğinizi kalenin dışına yerleştirebilirsiniz. Oyun hava atışı ile başladığında, saklandığınız yerden çıkıp kuşatma silahlarını ve operatörlerini saf dışı bırakabilirsiniz. Geyiği tekrar tekrar bir kenara bırakırsak, kale duvarlarınız ve savunmanız yerli yerindeyse tüm askeri gücünüzü kale dışında konuşlandırıp, sürpriz bir atakla düşmanın işini bitirme şansınız var demektir.

YER SORUNU VE...

Fil korkunuzu yenebilir ve manzarayı izlemek yerine süren savaşa konsantre olabilirseniz ne mutlu sizlere. En iyi kalite silahlar ve zırhlar, korku salan hayvancıklar, üstün teknoloji sizleri bir adım daha yaklaştırıyor olabilir. Ancak unutmayın ki malzeme oynamıyor oyunu. Olay o kılıçları savuracak, filleri sürecek askerciklerde bitiyor. Morali yüksek ve iyi komuta edilen bir ordu, en iyi silahlara sahip yapay zekâya her zaman üstün gelecektir. Sayı üstünlüğü önemli olsa bile doğru stratejilerle ya da Sinan'ım gibi şansla, az zamanda ve az adamla çok sayıda işler başarmanız mümkün.

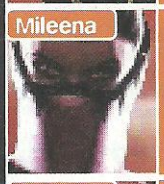
kenan9593

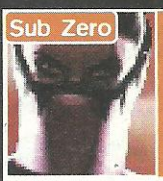
En ölümcül dövüşün bitirici hareketleri

MORTAL KOMBAT DECEPTION

FATALITY + HARAKIRI LIST

Fatality'nin ne zaman yapılacağını hepiniz biliyorsunuzdur. Harakiri ise tamamen yeni, bunu yapmak için yenilmeniz ve düşman size Fatality yapmadan kombinasyonu gerçekleştirmeniz gerek. Böylece ölümünüz kendi elinizden olacak.

Karakter	Hareket ve mesafesi	Kombinasyon
Scorpion	Fatality 1 (orta)	→ ↓ → → □
	Fatality 2 (yakın)	→ ← → ← □
	Harakiri	↓ ↓ ↑ ← □
 Mileena	Fatality 1 (orta)	→ → ↓ ↓ □
	Fatality 2 (uzak)	↑ ↑ → → ✕
	Harakiri	← ↓ → ← □
Bakara	Fatality 1 (yakın)	→ ↑ ↓ △
	Fatality 2 (orta)	→ ↓ ← → △
	Harakiri	↓ ← ↑ ← ○
Kira	Fatality 1 (uzak)	← → → ← ○
	Fatality 2 (orta)	↑ → ↓ ← ✕
	Harakiri	→ ← ↑ ← ✕

Karakter	Hareket ve mesafesi	Kombinasyon
 Sub Zero	Fatality 1 (yakın)	→ ← ↓ → △
	Fatality 2 (orta)	← ↓ → ↓ □
	Harakiri	↓ ↑ ↓ ↑ △
Kabal	Fatality 1 (yakın)	→ ↑ ↑ ↑ △
	Fatality 2 (yakın)	↑ ↑ ↓ ↓ △
	Harakiri	→ ↑ ↑ ↓ △
Ermac	Fatality 1 (orta)	↓ ← ← ↓ ✕
	Fatality 2 (orta)	← ↓ ← ↓ ○
	Harakiri	↓ ↑ ↑ ↓ ✕
Nightwolf	Fatality 1 (uzak)	← → ← → □
	Fatality 2 (orta)	↓ → ↓ ↑ △
	Harakiri	↑ ↑ ↑ ↑ ✕

kenan9593

KONQUEST VE KRYPT ANAHTARLARI

MK Deception'da serinin önceki oyunlarının (ve diğer dövüş oyunlarının) aksine gizli karakterleri açmak için Arcade modda önünüze geleni dövmeniz yetmiyor. Oyunda yeni karakterleri, alternatif giysilerini, arenaları, müzikleri vs. açmak için Konquest modunu oynamalı ve bu modda bulacağınız anahtarları Krypt'te kullanmalısınız. Konquest modda sizi bu anahtarların bulunduğu sandıklara yönlendiren ipuçları yok, yani bunları bulmanın tek yolu oyundaki tüm dünyaları karış karış gezip karşılaştığınız tüm sandıkları açmak. Elbette buradaki bilgileri kullanıp kısa sürede önemli olan tüm anahtarların yerlerini öğrenmezseniz.

GİZLİ KARAKTERLER

Havik: Chaosrealm haritasında H-4'teki evlerden birinin içindeki hazine sandığında bulacaksınız.

Hotaru: Orderrealm haritasında saat 4 AM'den sonra H-1'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Jade: Krypt'teki OI tabutunda (açmak için 2417 Jade para gerekir) bulacaksınız.

Kenshi: Earthream haritasında C-3'teki hazine sandığında bulacaksınız.

Kira: Earthrealm haritasında saat 7-9 PM arasında H-2'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Li Mei: Outworld haritasına üçüncü kez geldiğinizde Li Mei'nin yaşadığı köye girebileceksiniz. Buradaki kulübelerden biri Li Mei'nin kulübesi (F-7), kulübenin içindeki hazine sandığında anahtarı bulacaksınız.

Lui Kang: Konquest modunu bir kez tamamladıktan sonra Earthrealm haritasında H-4'te Lui Kang'in hayaletiyle karşılaşacaksınız. Sizi eğittikten sonra Edenia haritasına gidin. Anahtarın bulunduğu hazine sandığı, G-8'deki çadırın arkasında, Cuma günleri 12AM'de yarım saatliğine ortaya çıkacak.

Noob-Smoke: Krypt'teki DM tabutunu 3642 Onyx para kullanarak açmalısınız.

Raiden: Konquest modunu bir kez tamamladıktan sonra Orderrealm haritasında E-3, F-3 civarlarında Raiden'ı bulacaksınız. Onunla dövüşüp (Raiden'ın saldırıları iki kat zarar verecek) yendikten sonra tabutunun anahtarını alabileceksiniz.

Shujinko: Konquest modunu tamamladığınızda açılacaktır.

Sindel: Netherrealm haritasında D-1'de saat 1-4 AM arasında beliren hazine sandığının içinde bulacaksınız.

Tanya: Outworld haritasında saat 7-9 PM arasında A-3'te beliren hazine sandığının içinde bulacaksınız.

PUZZLE KOMBAT KARAKTERLERİ

Bo'Rai Cho: Earthrealm haritasında C-6'daki hazine sandığında bulacaksınız.

Jade: Krypt'teki GO tabutunu 2911 Ruby para kullanarak açmalısınız.

Kabal: Krypt'teki MI tabutunu 2425 Platinum para kullanarak açmalısınız.

Kenshi: Earthrealm haritasında G-4'te saat 6 PM – 7 AM arası ortaya çıkan hazine sandığında bulacaksınız.

Mileena: Netherrealm haritasında C-6'daki hazine sandığında bulacaksınız.

Raiden: Krypt'teki PP tabutunu 3604 Gold para kullanarak açmalısınız.

ARENALAR

Beetle Lair: Konquest modunu tamamladıktan sonra Earthrealm haritasında A-6'daki hazine sandığında bulacaksınız.

Courtyard: Netherrealm haritasında A-1'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Dead Pool: Krypt'teki JI tabutunu 2191 Ruby para kullanarak açmalısınız.

Dragon King's Temple: Chaosrealm haritasında D-7'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Dragon Mountain: Outworld haritasında H-8'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Karakter	Hareket ve mesafesi	Kombinasyon
Hotaru	Fatality 1 (orta)	→ ↑ ← ↓ □
	Fatality 2 (yakın)	↓ → ← → △
	Harakiri	↑ ← ← ← △
Liu Kang	Fatality 1 (orta)	← ← ← → △
	Fatality 2 (orta)	→ → ↑ ↑ ✕
	Harakiri	↓ ↓ ↓ ↑ ✕
Bo'Rai Cho	Fatality 1 (orta)	↓ ↑ → → △
	Fatality 2 (orta)	↑ ← → ✕
	Harakiri	← ← → → △
Ashrah	Fatality 1 (yakın)	↓ ↓ ↑ ↑ △
	Fatality 2 (orta)	→ ↓ → ↓ △
	Harakiri	↑ ↓ ↑ ↑ △

Karakter	Hareket ve mesafesi	Kombinasyon
Raiden	Fatality 1 (orta)	← ↓ → ↓ □
	Fatality 2 (uzak)	↑ ↓ → → □
	Harakiri	→ ↑ ↑ ← □
Li Mei	Fatality 1 (orta)	→ → → → □
	Fatality 2 (orta)	↑ ← → → ○
	Harakiri	↑ ↓ ↑ ↓ ✕
Nob-Smoke	Fatality 1 (orta)	← → ← → ○
	Fatality 2 (orta)	↑ ↓ ↓ → △
	Harakiri	↓ ↑ ↑ ↓ ○
Tanya	Fatality 1 (orta)	→ ↓ ↓ ↓ □
	Fatality 2 (yakın)	↑ ← → ↑ △
	Harakiri	↓ ↓ → ↑ ✕

kenan9593

Golden Desert: Netherrealm haritasında E-2'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Kuatan Palace: Orderrealm haritasında A-4'teki hazine sandığında bulacaksınız.

Liu Kang's Tomb: Earthrealm haritasında H-6'da, Jax'la dövüştükten sonra geçilen köprünün sonunda bulacaksınız.

Living Forest: Krypt'teki DS tabutunu 1694 Sapphire para kullanarak açmalısınız.

Nexus: Chaosrealm haritasında A-4'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Portal: Earthrealm haritasında E-5'teki hazine sandığında bulacaksınız.

Quan Chi's Fortress: Orderrealm haritasında H-5'teki hazine sandığında bulacaksınız.

Shang Tsung's Courtyard: Netherrealm haritasında A-1'deki hazine sandığında bulacaksınız.

ALTERNATİF KOSTÜMLER

Ashrah: Netherrealm haritasında H-4'teki hazine sandığında bulacaksınız.

Baraka: Krypt'teki SR tabutunu 2252 Gold para kullanarak açmalısınız.

Bo'Rai Cho: Krypt'teki IB tabutunu 2086 Onyx para kullanarak açmalısınız.

Courtyard: Netherrealm haritasında A-1'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Dairou: Chaosrealm haritasında D-8'deki kulübelerden birinin içinde, 10 PM civarı ortaya çıkan hazine sandığında bulacaksınız.

Darrius: Outworld haritasında F-8'deki kulübede bulunan hazine sandığında bulacaksınız.

Ermac: Netherrealm haritasında A-8'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Havik: Krypt'teki CN tabutunu 1114 Onyx para kullanarak açmalısınız.

Hotaru: Krypt'teki QT tabutunu 1064 Ruby para kullanarak açmalısınız.

Jade: Outworld haritasında G-4'teki hazine sandığında bulacaksınız.

Kabal: Outworld haritasında B-1'deki Kabal ile dövüştükten sonra alacaksınız.

Kenshi: Earthrealm haritasında saat 11 AM'den sonra A-6'daki hazine sandığında bulacaksınız.

Kira: Krypt'teki SG tabutunu 990 Sapphire para kullanarak açmalısınız.

Kobra: Earthrealm haritasında saat 7 PM'den sonra H-2'de ortaya çıkan hazine sandığında bulacaksınız.

Li Mei: Orderrealm haritasında A-5'teki Li Mei ile dövüştükten sonra alacaksınız.

Lui Kang: Edenia haritasında H-5'te, her ayın ilk günü saat 12 – 1 PM arasında ortaya çıkan hazine sandığında bulacaksınız.

Mileena: Earthrealm haritasında F-7'deki çadırlardan birinin arkasında, saat 7 PM'den sonra ortaya çıkan hazine sandığında bulacaksınız.

Nightwolf: Netherrealm haritasında A-4'teki hazine sandığında bulacaksınız.

Noob – Smoke: Krypt'teki EJ tabutunu 1494 Platinum para kullanarak açmalısınız.

Raiden: Edenia haritasında F-3'teki Raiden ile dövüştükten sonra alacaksınız.

Scorpion: Konquest'in ilk girdiğiniz köyde B-6'daki hazine sandığında bulacaksınız.

Shujinko: Edenia haritasında F-1'deki hazine sandığından alacaksınız.

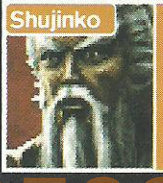
Sindel: Outworld haritasında H-6'daki hazine sandığında bulacaksınız.

Sub-Zero: Earthrealm haritasında F-8'deki hazine sandığında bulacaksınız.

Tanya: Outworld haritasında C-2'deki Tanya'yla dövüştükten sonra alacaksınız.

Artık Mortal Kombat Deception'ın sizden gizlisi saklısı kalmadı. Oyunun başında 24 karakterin yarısı kapalı olduğundan diğer karakterleri de bir an önce açmak istiyor insan. Böylece gönül rahatlığıyla oynayabilecek, yendiğiniz rakiplerin kafalarını, kollarını sökebileceksiniz.

Karakter	Hareket ve mesafesi	Kombinasyon
Dairou	Fatality 1 (orta)	↓ ↑ ← ← □
	Fatality 2 (yakın)	↓ ↓ ← ✕
	Harakiri	← ← ← ↓ □
Kobra	Fatality 1 (yakın)	↑ ← → ↓ □
	Fatality 2 (yakın)	→ ← → → △
	Harakiri	↑ ↑ ← ← ✕
Darrius	Fatality 1 (orta)	↑ ↓ ← → ✕
	Fatality 2 (yakın)	↓ → → ↑ □
	Harakiri	← → → △
Jade	Fatality 1 (orta)	← → ↑ → □
	Fatality 2 (yakın)	← → → → △
	Harakiri	→ → → ← △

Karakter	Hareket ve mesafesi	Kombinasyon
Kenshi	Fatality 1 (orta)	→ → ← ← △
	Fatality 2 (orta)	↑ → ← → △
	Harakiri	↓ ← ← → ○
Sindel	Fatality 1 (orta)	← → → ← □
	Fatality 2 (orta)	↑ ↑ ← → ✕
	Harakiri	→ ↑ ↑ ↓ ○
Havik	Fatality 1 (yakın)	↓ → → ↑ ○
	Fatality 2 (orta)	→ → → ← △
	Harakiri	→ ↑ ↑ ↑ △
 Shujinko	Fatality 1 (yakın)	↑ ↓ ↓ → ✕
	Fatality 2 (yakın)	← ↑ → → □
	Harakiri	↓ ← ↓ ← ✕

kenan9593

MYST IV REVELATION

Müthiş zorlu bulmacaları, inanılmaz dünyalarıyla yeniden karşımızda

BİRİNCİ DÜNYA Tomahna

Oyuna başladığınızda yanınızda size eşlik eden Yeesha'yı göreceksiniz. Yol bittiğinde Yeesha size fotoğraf çekmeyi öğretecek(!). Fotoğrafı çektikten sonra yolun bitmesini bekleyin. Kapının yanına gidin ve sağ tarafa bakarak kolu çekin, böylece gözlemevinin kapısı açılacak.

Attığınız her adımda sağ taraftaki eşyalardan inceleyebildiklerinize bakın, burada henüz pek bir şey bulamayacaksınız ama yine de oyunun kontrol sistemine alışmanız için böyle bir pratik hiç de fena olmaz.

Bir iki adım ileri gidince Atrus ile karşılaşacaksınız. Atrus size yaptığı yeni aygıttan bahsedecek ama aygıtı kullanabilmesi için ilk olarak kalibre edilmesi gerekiyor. Arkanızdaki monitörlere yakınlaşınca oyundaki ilk bulmacayla karşılaşacaksınız.

Atrus size yapmanız gerekenleri söyleyecek, onun dediklerini uygulayarak sonuca ulaşacaksınız. En soldaki düğme Amplitude, ikincisi Frequency, üçüncüsü ise Phase ayarı. Yukarıdaki kolu çekerek de dalgayı değiştirebiliyorsunuz. Ayarlara bulaşmadan önce oyunu kaydedin ki hata yaparsanız bulmacayı yazıyı takip ederek geçebilin.

İlk koordinatlar Haven dünyası için. Yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle:

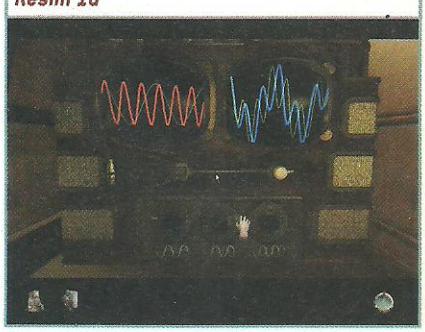
Kolu sağa götürün, soldaki düğmeyi sonuna kadar sağa çevirin, sağdaki düğmeyi sonuna kadar sağa çevirin, kolu sola götürün, soldaki düğmeyi sonuna kadar sağa çevirin, ortadaki düğmeyi sonuna kadar sağa çevirin. (Bkz: Resim 1a)

Şimdiye Sirrus dünyası için dalga boyunu ayarlamamız gerekiyor. Bunun için de yapmanız gerekenler şu şekilde:

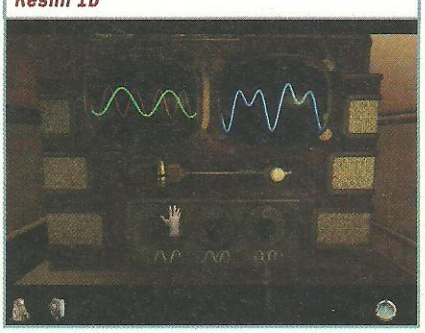
Kolu sağa götürün, soldaki düğmeyi yarısına kadar (45 derece) sağa çevirin, ortadaki düğmeyi yarısına kadar sağa çevirin,

Myst Revelation bu türü sevenleri son derece tatmin edebilecek bir oyun, ancak en sıkı adventure oyuncularını bile ekran karşısına mahkum etmeye yetecek kadar zor bulmacalar ve karmaşık dünyalar içeriyor. Bu yazıda yalnızca bulmaca çözümlerini değil, o bulmacalara ulaşmak için kat edeceğiniz yolları ve yapmanız gereken ince işleri de öğreneceksiniz. Bulmacalarda başlarda yapmanız gerekeni anlatmaya, ardından çözümü vermeye çalıştım. Böylece ne yapacağınızı anlayamadığınız bulmacaların çözümlerini görmeden de bu yazıdan faydalanmanız mümkün olacak. Lafı uzatmayalım, yolumuz uzun...

Resim 1a



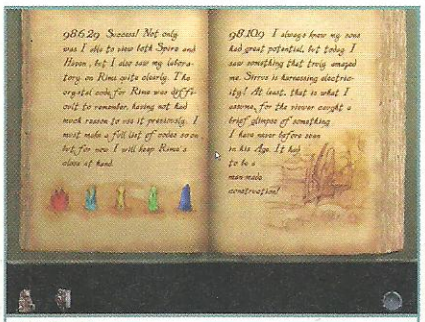
Resim 1b



Resim 2a

kenan9593

Resim 2b



Resim 3a

Resim 3b

sağdaki düğmeyi yarısına kadar sağa çevirin, kolu sola götürün, soldaki düğmeyi yarısına kadar sağa çevirin, sağdaki düğmeyi yarısına kadar sağa çevirin, ortadaki düğmeyi biraz sağa çevirerek dalga boyunu tutturun. Eğer çok yaklaştıysanız ama bir türlü tutturamıyorsanız Atrus'un söylediklerine kulak verin, ince ayar yapmanıza yardımcı olacaktır. (Bkz: Resim 1b)

Ayar bittiğinde Crystal Viewer bozulacak ve Atrus tamir etmek için malzeme bulmak için Rime'a gidecek. Sizden yapmanızı istediği görevler şöyle: Su değirmenini çalıştırarak enerji sağlamak, günlüğündeki kristal şifresini kullanarak onunla irtibat kurmak, çatıdaki anteni düzeltmek ve Yeesha'ya göz kulak olmak.

İlk olarak az önceki ayar panelinin hemen sağ tarafındaki çekmeceyi açın ve Atrus'un günlüğünü okuyun. Sonlara doğru bir sayfada beş kristal resmi göreceksiniz, bunun fotoğrafını çekin çünkü ileride gerekli olacak.

Şimdi Crystal Viewer'a doğru bir adım atın ve sola dönün. Aşağıda asansör göreceksiniz. Sağ taraftaki kolu çektiğinizde asansörün kapısı açılacak. İçeri girin ve kolu ortaya çekerek ortadaki kırmızı ışığın yanmasını sağlayın. Asansör durduğunda sağdaki bej rengi kolu çekerek kapıyı açın ve dışarı çıkın. Sağa doğru yürüdüğünüzde ilk seraya gireceksiniz. Soldan ilerleyin ve seradan çıkın, ileride Yeesha'yı göreceksiniz ve size birşey göstermek istediğini söyleyecek. Onun yanına gidin, Yeesha ayrıldığında tekrar soldan giderek bu seradan da çıkın. Şimdi yol ikiye ayrılıyor, sağdaki yola girince kayaların arasından değirmenin olduğu ekrana geleceksiniz. Hemen önünüzde bir kol ve yanıp sönen iki turuncu ışık göreceksiniz. İsterseniz bu ışıkların da fotoğrafını çekebilirsiniz çünkü bu simgeleri hatırlamanız gerekiyor. Kolu aşağı çekerek ışıkların sönmesini sağlayın. Tekrar geri dönün ve Yeesha'yı gördüğünüz serayı geçin. Sol taraftaki bir sonraki serada yine Yeesha'yı bulacaksınız ve size enerji kutusunu gösterecek. Yeesha ayrıldıktan sonra etrafı inceleyebilirsiniz, eğer ateş böceklerinin bulunduğu cam kavanozun kapağını açarsanız Yeesha size kızacaktır, bu yüzden kapaktan uzak durun. Enerji kutusuna yaklaştığınızda yeni bir bulmacayla karşılaşacaksınız.

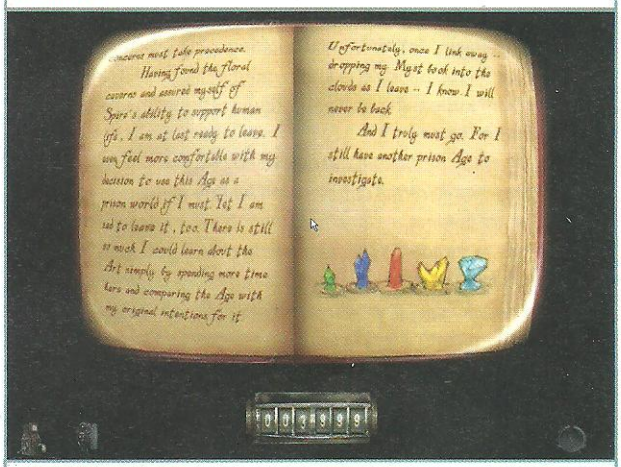
Kutunun arka tarafında altı tane panel ve altlarında simgeler var. Bu simgeler etraftaki çeşitli mekanları simgeliyor ve yeşil seviyede ışık olması o mekana elektrik verebildiğinizi gösteriyor. Bu mekanlar soldan sağa Gözlemevi, Yaşam Alanları, Sol Su Kapağı, Sağ Su Kapağı, Asansör, Botanik Bahçesi. Her yere enerji verebilmek için değirmeni çalıştırmanız gerek, bunun için de hem sol, hem de sağ kapağın açılması gerekiyor. (Bkz: Resim 2a)

Alt kısımda altışar düğmeden iki sıra göreceksiniz. Üst sırada bastığınız düğme enerjinin alınacağı yeri, alt sırada bastığınız düğme ise enerjinin verileceği yeri gösteriyor. Düğmelere bastıktan sonra sağ alttaki düğmeye basarak enerji aktarımı yapabilirsiniz. Amacınız 3 ve 4 nolu yerlerdeki enerji seviyelerinin 6 birim olmasını sağlamak..

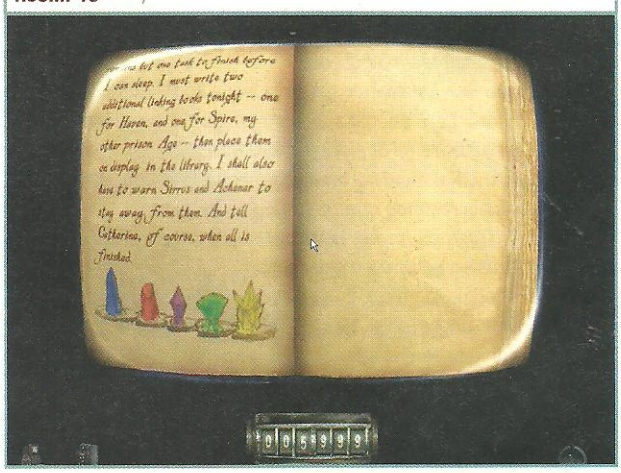
(Bkz: Resim 2b) Sırasıyla basmanız gereken düğmeler şu şekilde: Üst sırada 1. alt sırada 4. düğmeye basıp enerji aktarın, üst sırada 4. alt sırada 5. düğmeye basarak enerji aktarın, üst sırada 5. alt sırada 3. düğmeye basarak enerji aktarın, üst sırada 1. alt sırada 6. düğmeye basarak enerji aktarın, üst sırada 3. alt sırada 6. düğmeye basarak enerji aktarın. Eğer doğru yaptıysanız su kapılarının simgeleri yanıp sönecek ve enerji kutusu kapanacaktır.

Şimdi sıra değirmeni çalıştırmaya geldi. Seradan çıkıp ilerleyin ve diğer serayı da geçip sağa dönerek değirmenin olduğu ekrana gelin. Kolun üzerindeki iki ışığın da yanıyor olduğunu göreceksiniz.

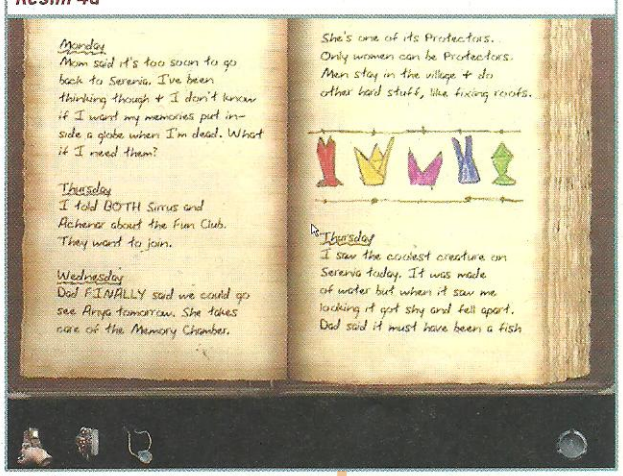
Resim 4b



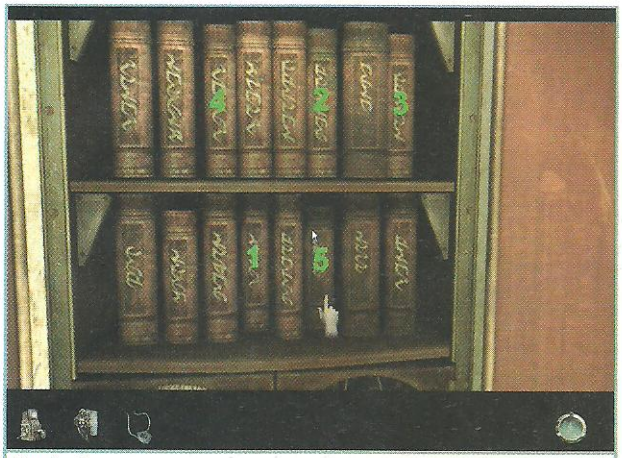
Resim 4c



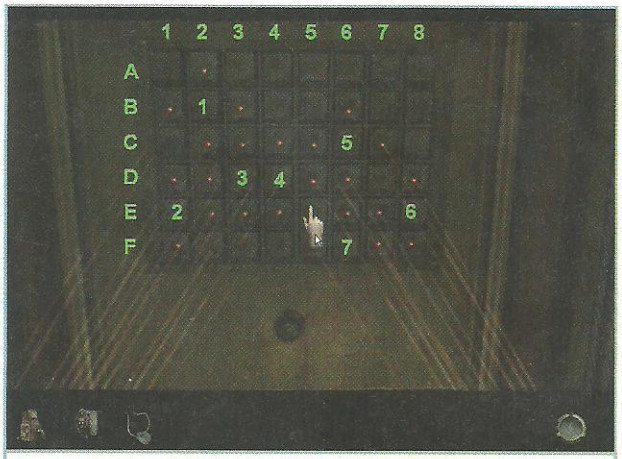
Resim 4a



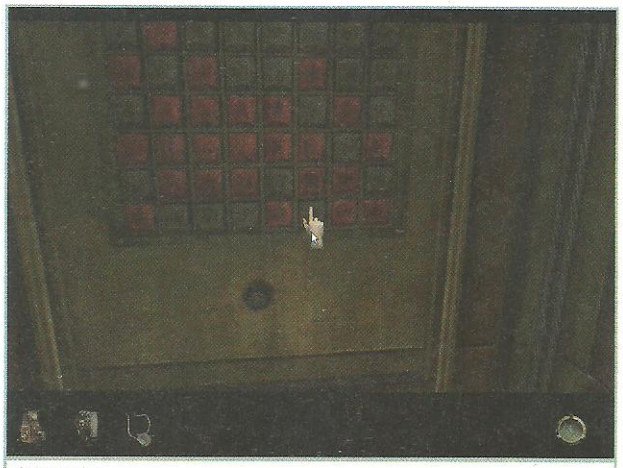
kenan9593



Resim 5



Resim 6a



Resim 6b

Üst kısımdaki düğmeye bastığınızda değirmen çalışmaya başlayacak ve her tarafa enerji gidecek. Buradan dışarı çıktığınızda Yeesha'nın size el salladığını göreceksiniz ve o tarafa ilerlediğinizde deprem olacak.

Kendinize geldiğinizde sudan dışarı çıkın ve bir süre gece manzarasının keyfini çıkarın. İki serayı da geçin ve asansöre binerek kolu yukarı çekin. Üstteki kırmızı ışık yanacak ve tekrar gözlemevine döneceksiniz. Asansörden dışarı çıkın ve Crystal Viewer'ın solundaki merdivenlerden yukarı çıkın. Burada üç tane monitör göreceksiniz, sağ tarafta ise bir şema var. Şemayı ucundan tutarak kaldırın ve alttaki teleskop çizimine bakın. Şimdi hafif sağa dönün ve asansöre doğru bir adım atın. Burada göreceğiniz kolu çektiğinizde gözlemevinin çatısı açılacak.

Monitörlere dönün ve sola ilerleyin. Aşağıdaki sandalyeye inin ve sağdaki kırmızı düğmeye basın. Böylece teleskopun yanına ulaşacaksınız. Teleskopa yakından bakın ve sağ üstteki düğmeye basın. Böylece dışarıdaki anteni düzeltmiş olacaksınız. Sağ taraftaki vanayı döndürerek ayın tüm görüntüyü kaplamasını sağlayın ve teleskoptan uzaklaşın. Tekrar kırmızı düğmeye basarak aşağı inin. Crystal Viewer'ın tepesindeki ışıkların yandığını göreceksiniz, artık Atrus'la iletişim kurmanın vakti geldi. Oyunu kaydedin ve Crystal Viewer'e yakından bakın.

Ekranın hemen altında beş kapak ve beş düğme göreceksiniz. Sağ tarafta etrafında renkli daireler olan bir ibre ve hemen yukarısında da bir kol bulunuyor. İbre ile seçtiğiniz renk kristalin rengini temsil ediyor, yukarıdaki kolu çeşitli kademelere getirerek kristalin şeklini değiştirebiliyorsunuz. Kapakların altındaki düğmelere bastığınızda ise kapak açılıyor ve içinde resimde seçtiğiniz kristal oluyor.

Buradaki amacımız Atrus'la bağlantı kurmak için Rime şifresini girmek. Bu şifreyi günlükte görmüş ve fotoğrafını çekmiştik. Yine de resimlerde bazı şekiller tam seçilemediğinden sırayla yerleştirmeniz gereken kristalleri yazayım.. (Bkz: Resim 3a)

Birinci kapak: Kırmızı *kolu öncelikle en sola alın ve resimleri sayarak sağa doğru götürmeye başlayın, aradığınız kristal altıncısı.*

İkinci kapak: Açık mavi *kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve üçüncü resimde durun.*

Üçüncü kapak: Sarı *kol en soldayken en sağa kadar götürün*

Dördüncü kapak: Yeşil *sarıyla aynı olduğundan kolu oynatmanıza gerek yok, yalnızca rengi değiştirmeniz yeterli.*

Beşinci kapak: Koyu mavi *kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve ikinci resimde durun.. (Bkz: Resim 3b)*

Eğer doğru yaptıysanız alt taraftaki büyük düğmeye bastığınızda ekrana Atrus'un görüntüsü gelecektir.

Atrus size odasına gitmenizi ve Haven ve Spire ile ilgili çalışmalarını okumanızı söyleyecek. Hemen sağa dönün ve yine asansöre binin. Bu sefer kolu aşağı kadar çekerek en alttaki kırmızı ışığın yanmasını sağlayın. Asansörden indikten sonra merdivenlerden çıkın ve yerdeki notu okuyun. Atrus'un yatak odasına girin ve çalışma masasına ilerleyin. Masanın üst kısmındaki kapağı açın ve içindeki notu okuyun. Gördüğünüz gibi odadaki iki lambayı yaktığınızda şöminenin içindeki lazer ışıkları devreye giriyor.

Hemen bu kapağın altındaki düğmeye basın, böylece iki tane gizli bölme açılacak. Soldaki kırmızı kitaba yakınlaşıp okuyun, böylece Spire hakkında bilgi ve kristal şifresini öğreneceksiniz (bu şifrenin de resmini çekin). Sağdaki mavi kitap ise Haven hakkında bilgiler ve kristal şifresini içeriyor. Bunun da resmini çekin. Masanın hemen solunda bulunan lambanın üzerindeki düğmeye basarak ışığı açın. Sol taraftaki komidinin üzerinde duran lambanın da ışığını yaktığınızda şömineden ışık gelmeye başlayacak.

Şömineye girin ve Yeesha'nın kolyesini alın. Yeesha size bu kolyeyle birşeyler gördüğünü söylemişti, bundan sonra çoğu objeye yakınlaştığınızda kolyenin parladığını göreceksiniz. Kolyeyi kullandığınızda onunla ilgili bazı geçmiş olayları dinleyip, izleyebiliyorsunuz. Bu kısmı geçmek için gitmenize gerek olmayan yerler var, ama isterseniz gözlemevi ve seralar dahil her tarafı gezip kolye sayesinde oyunun hikayesine daha fazla hakim olabilirsiniz.

EK BİLGİ: *Eğer isterseniz bu aşamada gözlemevine dönerek Crystal Viever'ı kullanarak diğer dünyalara göz atabilirsiniz. Şu ana kadar elinizde Spire, Haven ve Serenia şifreleri olmalı. Kullanacağınız şifreler şu şekilde:*

SERENIA için: *(Bkz: Resim 4a)*

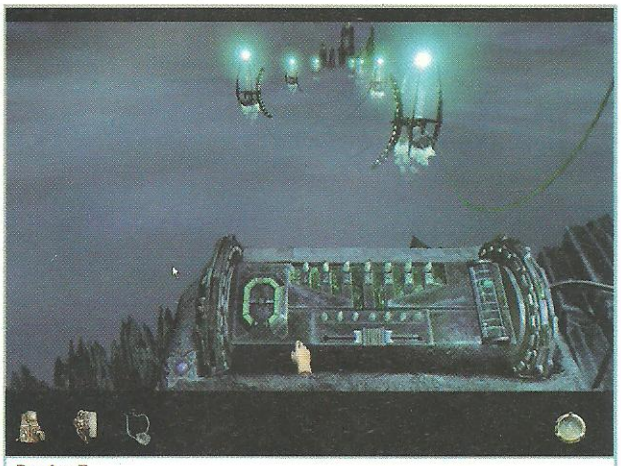
Birinci kapak: Kırmızı *kolu öncelikle en sola alın ve resimleri sayarak sağa doğru götürmeye başlayın, aradığınız kristal yedincisi.*

İkinci kapak: Sarı *kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve altıncı resimde durun.*

Üçüncü kapak: Pembe *kol en soldayken dördüncü resme kadar götürün.*

Dördüncü kapak: Koyu mavi *kol en soldayken üçüncü resme kadar götürün*

kenan9593



Resim 7

***Beşinci kapak: Yeşil** kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve ilk resimde durun.*

SPIRE için: *(Bkz: Resim 4b)*

***Birinci kapak: Yeşil** kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve ilk resimde durun.*
***İkinci kapak: Koyu mavi** kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve yedinci resimde durun.*
***Üçüncü kapak: Kırmızı** kol en soldayken sekizinci resme kadar götürün.*
***Dördüncü kapak: Sarı** kol en soldayken dördüncü resme kadar götürün*
***Beşinci kapak: Açık mavi** kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve beşinci resimde durun.*

HAVEN için: *(Bkz: Resim 4c)*

***Birinci kapak: Koyu mavi** kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve ikinci resimde durun.*
***İkinci kapak: Kırmızı** kol en soldayken sekizinci resme kadar götürün.*
***Üçüncü kapak: Pembe** kol en soldayken birinci resme kadar götürün.*
***Dördüncü kapak: Yeşil** kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve beşinci resimde durun.*
***Beşinci kapak: Sarı** kol en soldayken sağa doğru götürmeye başlayın ve altıncı resimde durun.*

Atrus'un yatak odasından çıkın ve sağa dönerek odanın soluna doğru yürüyün. Burada bir kol göreceksiniz, kolu çektiğinizde köprü hareket edecek ve diğer odaya ulaşabilmenizi sağlayacak. Odaya girmeden önce masanın üzerindeki deftere yakınlaşın ve D'Ni alfabesinin fotoğrafını çekin. Kitap ve odanın içindeki çoğu nesne üzerinde kolye kullanabileceğinizi hatırlatayım. Özellikle fotoğraflar, satranç tahtası ve tavalar hakkında bilgi alın.

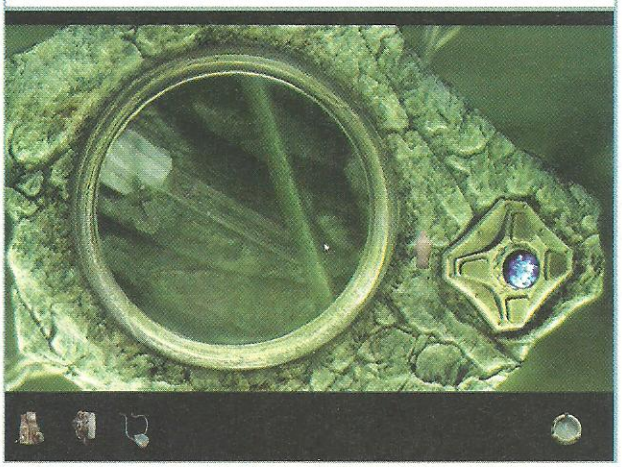
Odadan çıkın ve köprünün kolunu yine sağa doğru çekin, böylece Yeesha'nın odasına gidebileceksiniz. Yeesha'nın yatağına gidin ve yastığı kenara çekin. Altında bulacağınız günlükte Serenia'nın kristal şifresi bulunuyor. Bir sonraki sayfada az sonra karşılaşacağınız kitaplık bulmacası için önemli bir ipucu var, buradan şifrenin D'Ni harfleriyle ve yaşlarla ilgisi olduğunu öğreniyoruz. Sol tarafa gidin ve kitaplığa yakından bakın.

Her iki sırada da sekizer tane olmak üzere toplam 16 kitap göreceksiniz, her birinin üzerinde D'Ni harfleri yazılı. Alt kısımdaki camlı bölmelerin içlerindekine erişemiyorsunuz, çünkü kilitliler. Kitapların üzerlerinde aile üyelerinin isimleri yazıyor aslında: Yeesha, Sirrus, Archenar, Catherina ve Atrus. Hangi ismin kimi temsil ettiğini öğrenmek için defterdeki alfabeyi kullanmalısınız. İsimlerin yazılışlarını çözdükten sonra bu kitaplara yaş sırasına göre küçükten büyüğe gidecek şekilde basmanız gerekiyor. Eğer bu kadar ipucuna rağmen zorlanıyorsanız kitaplara şu sırayla basın (sol üstteki kitap bir, sağ alttaki on altı olmak üzere): on iki, altı, sekiz, üç ve on dört. Bu sırayı girdiğinizde kitaplık aşağı inecek.. (Bkz: Resim5)

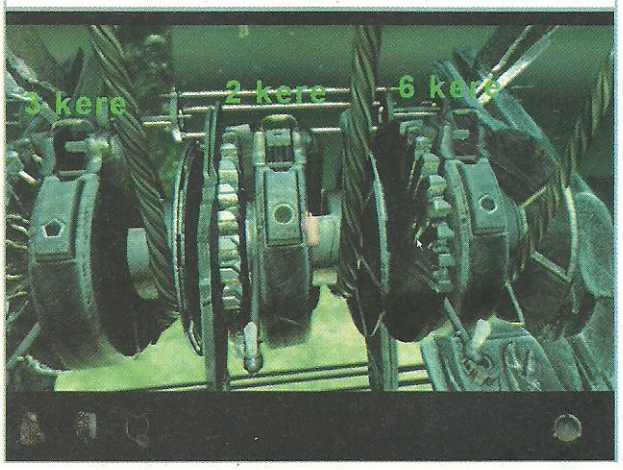
Açılan yerden dışarı çıktığınızda şimdilik hiçbir şey yapamayacaksınız. Merdivene doğru dönün ve kolu çekerek kapıyı tekrar açın. Yatak odasından çıkın ve köprüden geçin. Kolu tekrar çekerek köprünün Atrus'un odasına dönmesini sağlayın. Atrus'un yatak odasına girin ve şöminenin içine doğru yürüyün. Buradaki düğmeye bastığınızda lazer bulmacasıyla karşılaşacaksınız.

Gördüğünüz panelde birçok kare düğme ve bazılarının üzerlerinde kırmızı lazer noktaları bulunuyor. Burada amacınız paneldeki düğmelere basarak lazer noktalarının değdiği tüm kareleri yakmak. Bir kareye bastığınızda etrafındaki karenin durumu değişecektir (yanıksa sönecek, sönükse yanacak). Klasik bir bulmaca olmasına rağmen yine de biraz uğraşacaksınız.(Bkz: Resim 6a-b)

Resim 8

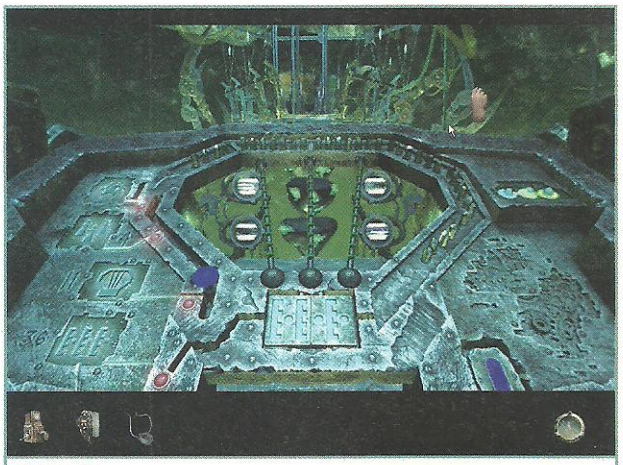


Resim 9a



kenan9593

Resim 9b



Resim 9c

Uğraşmak istemeyenler için sol üst köşeye A1, sağ alt köşeye F8 dersek şu sırayla basmanız gerekiyor: B2, E1, D3, D4, C6, E8 ve F6. Bunu yaptığınızda kısa bir yolculuğa çıkacaksınız. Eğer hata yaparsanız kare düğmelerin alt tarafındaki düğmeye basarak paneli resetleyebilirsiniz.

Aşağıya inince sağa doğru gidin ve sağ taraftaki büyük kolu geriye doğru çekin. Küre şeklindeki odaya girin ve sağ taraftaki ufak kolu seçin. Önünüze yolculuk yapabileceğiniz iki dünya gelecek. Soldaki Spire, sağdaki ise Haven'i temsil ediyor. Öncelikle Spire'a gidelim.

İKİNCİ DÜNYA *Spire*

Bükülmüş demirlere doğru dönün ve ilerleyin. Sağ taraftaki günlüğü okuyabilirsiniz. Burada da birçok nesneye baktığınızda kolye parlayacak, hikayeyi öğrenmek ve ipuçlarını yakalamak için mümkün olduğunca bu konuşmaları dinleyin. İlerleyin ve merdivelerden aşağı inmeye başlayın. Dört merdivenden indiğinizde sol tarafta asansör boşluğu göreceksiniz ama düğmeye bassanız da asansör gelmiyor.

İki merdiven daha inin. Kristal heykellerin solundaki yola doğru yürüyün, burada dev bir kristal göreceksiniz. Bu beşgen şekilli kristalin üzerinde bir plaka var ve üstten dördüncü seviye işaretlenmiş. Bu plakanın resmini çekin, ileride faydalanacaksınız. Sağa dönün ve aşağı doğru inen tübe bakın. Tüpten aşağı atlayın ve indikten sonra sağa dönerek iki kare ilerleyin. Buradaki aygıtın üzerindeki kolu çektiğinizde karşınıza bir devre şeması çıkacak. Şimdilik bununla yapabileceğiniz birşey yok. Sola doğru dönün ve havada uçan kristallere doğru yürüyün. Sola dönün ve yeşil borunun takılı olduğu aygıta yakından bakarak solundaki düğmeye basın.

Kapak açıldığında karşınıza sol tarafında ufak bir düğme, altta bir kol ve lambalardan oluşan bir cihaz çıkacak. Öncelikle sol taraftaki düğmeye basarak cihaza elektrik verin. Amacınız alttaki kolu sağa ve sola çekerek yedi lambanın da yanmasını sağlamak. Kolu

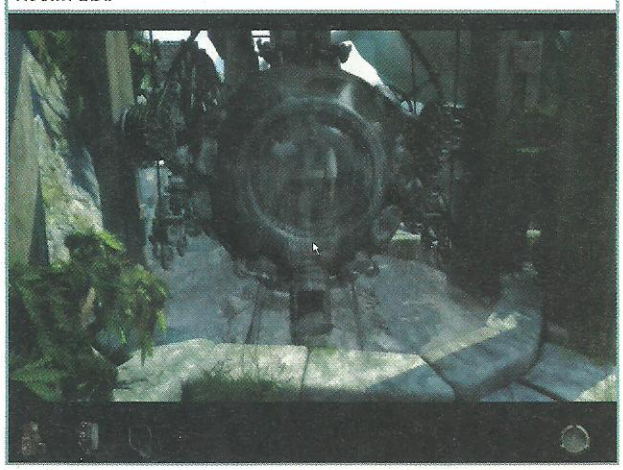
Resim 10

sağa ve sola götürdüğünüzde yanan ve sönen lambaların sayısına dikkat ederek bu bulmacayı rahatça çözebilirsiniz ama tembellik yapmak istiyorsanız kolu önce sağa, sonra ortaya, sonra sağa, sonra ortaya, son olarak tekrar sağa çekin. Böylece yedi kristal de yanacak ve bir süre sonra sol tarafa mıknatıs tarafından çekilen bir aygıt inecek. ***(Bkz: Resim 7)***

Sağa dönün ve yine devre şemasına doğru gidin ve kolu bir kez daha çekin. Panelin sol alt kısmının ışıklı olduğunu göreceksiniz. Şimdi sağa dönün ve demir merdivenlerden çıkın. Merdivenin tepesine çıkınca kapağın kolunu sola doğru çekin.

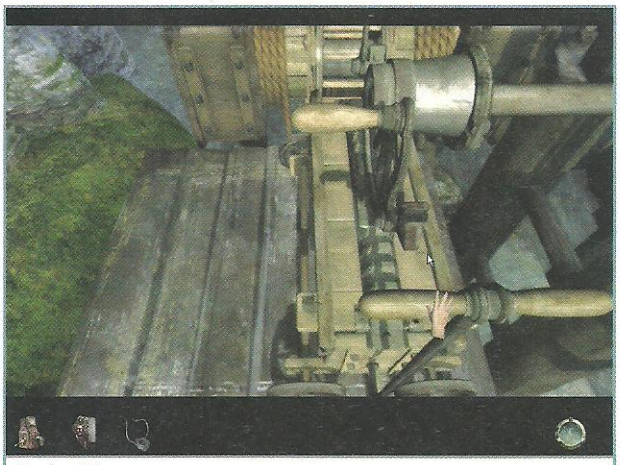
Sola dönün ve üç kez ileri gidin. Sağ tarafta bir tüp daha göreceksiniz, ondan da aşağı atlayın. Bu odada garip bir sandalye bulunuyor. Sandalyeye oturun ve mavi düğmeye basın. Önünüze sandalyeye bağlı olan cihaz gelecek. Yukarıda toplam 36 tane lamba göreceksiniz ve bunlardan 7'si yanıyor. Demek ki az önce kullandığımız

Resim 11a



Resim 11b

kenan9593



Resim 11c

Resim 11d

aygıttan başka da bulmamız ve 36 lambayı da yakmamız gerekiyor. Ayrıca sol alt köşede de 36 yazdığını göreceksiniz, bu da ayrı bir ipucu. Tekrar mavi düğmeye basın ve sandalyeden inin. Parmaklıklı kapıta doğru yürüyün ve soldaki kolu çekin. Kapıdan girin, sola dönün ve merdivenlerden yukarı çıkın. Sola dönün ve asansöre binerek kolu çekin. Asansör durduğunda arkanızı dönün ve dört kez ilerleyin. Sağa dönün ve demir merdivenlerden yukarı çıkın. Arkanızı döndüğünüzde yine ışık aygıtlarından biriyle karşılaşacaksınız.

Mavi düğmeye basarak cihazı açın. Bu sefer yukarıdaki iki ışığı yakacağız. Bunun için soldaki düğmeyi çektikten sonra aşağıdaki kolu önce sola, sonra ortaya, son olarak da sağa çekin. Böylece yukarıda iki ışık yanacak, yani sandalyede toplam 9 ışık yanmış oldu.

Arkanızı dönün ve merdivenden aşağı inin. Sağa dönüp ilerlediğinizde havada duran, zincirli bir taş göreceksiniz. İlerleyin ve etraftaki nesneleri inceleyin, özellikle Sirrus'un günlüğünü okumayı unutmayın. Sağa dönün ve ilerleyin. Merdivenin yanına geldiğinizde yerdeki kapağı açarak aşağı inin. Kristallere doğru yürüyün, sola dönerek havadaki gemiye binin. Kolu çektiğinizde karşıdaki adaya olan yolculuğunuz başlayacak.

Adaya vardığınızda gemiden çıkın, köprüden geçerek sağa gidin. Burada göreceğiniz tüpten aşağı atlayın. Sola dönün ve ilerleyerek yuvarlak monitöre bakın.

Bu monitörün sağ tarafında mavi bir düğme ve bu düğmenin de dört yönünde düğmeler var. Bu teleskopu kullanarak bir sonraki kristalin plakasını okumaya çalışacağız. Yakınlaşabileceğiniz yerlerde mavi düğme yanacaktır, düğmeye basarak görüntüyü yaklaştırabilirsiniz. Öncelikle ışık yanana kadar aşağı basın, mavi düğmeye basarak yakınlaşın. En yukarı ulaşana kadar yukarıya basın, sondan hemen önce mavi düğme yanacak. Şimdi mavi düğme tekrar yanana kadar sol tuşuna basın. Görüntüyü yakınlaştırdığınızda plakadaki işaretin üçüncü seviyede olduğunu göreceksiniz.
(Bkz: Resim 8)

Resim 12

Arkanızı dönün ve önce ileri, sonra sağa gidin. Sola döndüğünüzde büyük bir çark göreceksiniz. Kolu çekince çark hareket etmeyecek. Çarkın hemen sağına bakın ve yeşil taşlara tıklayarak çarkın serbest kalmasını sağlayın. Kolu tekrar çektiğinizde zincir boşalacak. Şimdi sol tarafa baktığınızda yukarıdan sarkan bir ip göreceksiniz.

İpten yukarı tırmanın ve sağdaki köprüden geçin. Zincirinden kurtulan taşın aradaki boşluğu doldurduğunu göreceksiniz. Yoldan ilerleyin ve ışık aygıtına ulaşın. Bu sefer düğmeye basıp cihazı açtığınızda karşınızda 34 lamba göreceksiniz. Soldaki düğmeye basın. Alttaki kolu iki kez sağa, iki kez sola ve bir kez sağa götürün. Böylece 29 tane lamba yanmış olacak. Bizim sandalye için 36 lambaya ihtiyacımız vardı ama şu anda 38 tane yaktık, demek ki 2 tane kapatmamız gerekiyor.

Tekrar uçan taşın üzerinde geçin ve sola dönerek ilerleyin. Kolu çekerek devre şemasını açın, büyük çoğunluğunun yanmış olduğunu göreceksiniz. Şimdi yine aracınıza binin ve kolu iterek ana mekana geri dönün. Sağa dönün, ilerleyin, sağa dönün ve demir merdivenden çıkın. Tepedeki kapağı açın ve merdivenden çıkın. Sola dönerek ışık aygıtına ulaşın, mavi düğmeye basarak kapağını açın ve soldaki düğmeyi iterek elektriği kapatın. Şu anda toplam 36 lamba yakmış durumdasınız.

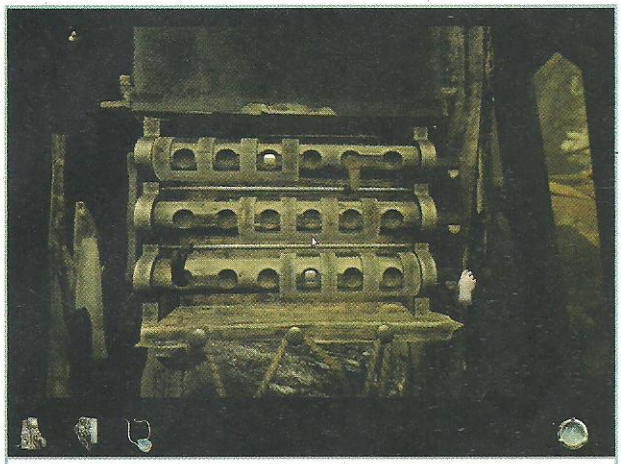
Merdivenden aşağı inin, sola dönün ve ileri gidin. Sağ tarafta yerde bir not var, resmini çekin. Sirrus'un yatağına doğru gidin ve sola dönerek yerdeki notun resmini çekin. Sağa dönün ve kristale doğru yürüyüp yüzünüzü tekrar yatağa dönün. Kristalin kayıp plakasını göreceksiniz ve bu sefer işaret yedinci seviyede. Bu kristalin altıgen olduğuna da dikkat edin.

Çalışma masasına ilerleyin ve soldaki ve sağdaki notların resimlerini çekin. Sağ taraftaki kare bölmeyi açın. Notun resmini çekin, üzerindeki çarkı yana çekin ve notu kaldırın. Altındaki notun da resmini çekin. Arkanızı dönün, bir kez ileri gidin ve sağa dönerek açık kapıdan geçin. Sola dönüp merdivenlerden çıkın. Yerdeki notun resmini çekin. Sandalyenin yanına gidin ve otururak mavi düğmeye basın.

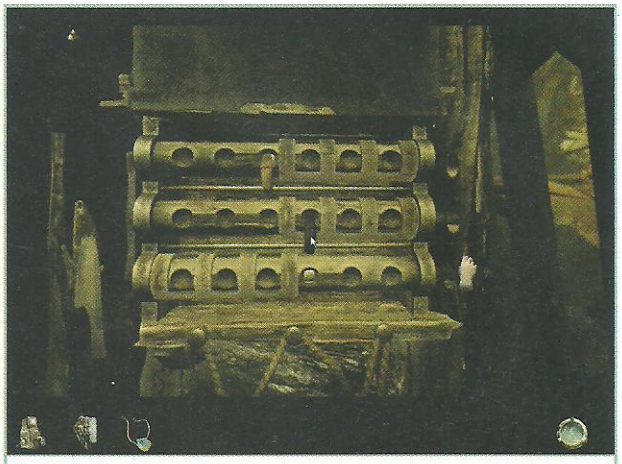
Soldaki mavi kolu bir kez aşağı indirin. Sandalye durunca kolu bir kez daha aşağı çekin. Buradaki amacınız ortadaki dört sinyali de eş zamanlı çalıştırıp köprüyü açmak ama öncelikle sandalyenin ayarını yapmanız gerekiyor.

Panelin ortasındaki düğmeye basın, yeni bir mavi düğme çıkacak. Ona bastığınızda sandalyeyle en aşağı kadar ineceksiniz. Şimdi karşınızda üç tane çark var ve üçünde de farklı bir geometrik şekil bulunuyor. Bunlardan ilki beşgen, ikincisi çember, üçüncüsü ise altıgen. Eğer hatırlarsanız beşgen, çember ve altıgen şeklindeki dev kristallerin plakalarının resimlerini çekmiştik. Çarkları bu plakalardaki işaretlere göre ayarlamamız gerekiyor. Şu anda tüm çarklar 1 konumunda duruyor, yani bir kez çevirince 2 olmuş olacaklar. Beşgen kristalde işaret 4. sıradaydı, dolayısıyla ilk çarkı 3 kere çevirmelisiniz. Çember kristalde işaret 3. sırada olduğundan ikinci çarkı

kenan9593



Resim 13a



Resim 13b

2 kere çevirin. Altıgen kristalde işaret 7. sıradaydı, yani bunu da 6 kere çevirmelisiniz. Sol taraftaki siyah düğmeye basarak yukarı çıkın. (Bkz: Resim 9a)

Şimdi ortada üç tane silindir var ve bunlarda 12 birim bulunuyor. Kaydıracı yukarı doğru çektiğinizde lambaların sönüp yandığını göreceksiniz, ve bu sayede kaç birim hareket ettiğinizi anlayacaksınız. Ortadaki dört şeklin de frekansını aynı anda tutturmak gerekiyor. Eğer resmini çektiğiniz notları incelerseniz dört şekil için de gerekli olan frekansları bulmanız için yeterli sayıda ipucu verildiğini göreceksiniz. (Bkz: Resim 9b-c)

Tembellik edecekler için frekanslar şu şekilde: 6-12-4, 3-1-7, 10-5-5 ve 12-12-12. Dört frekansı da hızlı biçimde açmanız gerektiğini unutmayın. Tam olarak ne yapacağınızı kavrayamadıysanız hatırlatayım, İlk frekans için birinci kaydıracı 6 birim, ikincisini 12 birim, sonuncusu ise 4 birim götüreceksiniz. Doğru frekansı tutturunca şekillerden biri titremeye başlayacak. Hemen ikinci, üçüncü ve dördüncü frekansları da girin. Böylece ortada bir köprü oluşacak.

Sandalyeden inin ve taşlardan ilerleyin. Sağ taraftaki kolu sağa çekerek güç verin. İlerideki su tanklarına yakından baktığınızda birinde 10-5-5, birinde 12-12-12 yazdığını göreceksiniz. Alttaki hazneleri sola doğru çekin, yani sağdakinin altı boşalsın. Şimdi tekrar sandalyeye dönün ve 12-12-12 frekansını girin. Dikkat ederseniz izleyeceğiniz patlama en baştaki depremle aynı özellikleri taşıyor. Sandalyeden inin ve açılmış olan asansöre binin.

***ÖNEMLİ:** Mutlaka asansörde aşağı doğru bakın, orada bir madalyon göreceksiniz. Buna yakınlaşın, ortasından tutarak çekin ve açılmasını sağlayın. Burada göreceğiniz renkler her oyunda değişiyor, yani unutursanız size yardımcı olamam ve Serenia dünyasında sonsuza dek kapalı kalırsınız.(Bkz: Resim 10)*

Asansörün kolunu çekin ve yukarı çıkın. Asansörden inin ve merdivenlerden yukarı çıkın. İlk geldiğiniz odaya dönün ve camın içindeki kitabı açarak Tomahna'ya geri dönün.

Tekrar Tomahna

Buraya gelince Yeesha'nın yatak odasından çıkan birini göreceksiniz, bu kişi bağlantı kitabını kullanarak ortadan kaybolacak. İlerleyin ve sağdaki düğmeye basarak asansörü çağırın, içeri girin ve yukarı çıkın. Kendinizi Atrus'un odasında bulacaksınız. Dışarı çıkın, kolu kullanarak köprüyü çevirin, köprüden geçip tekrar kolu çekin ve Yeesha'nın odasına ulaşın. Kitaplığa baktığınızda alttaki camların kırık olduğunu göreceksiniz, kolyeyi kullanınca ortalığı dağıtanın Achenar olduğunu öğreniyoruz.

Kitap kombinasyonunu (12, 6, 8, 3, 14) kullanarak gizli geçidi açın ve tablonun yanına gidin. Yerde Serenia bağlantı kitabını bulacaksınız.

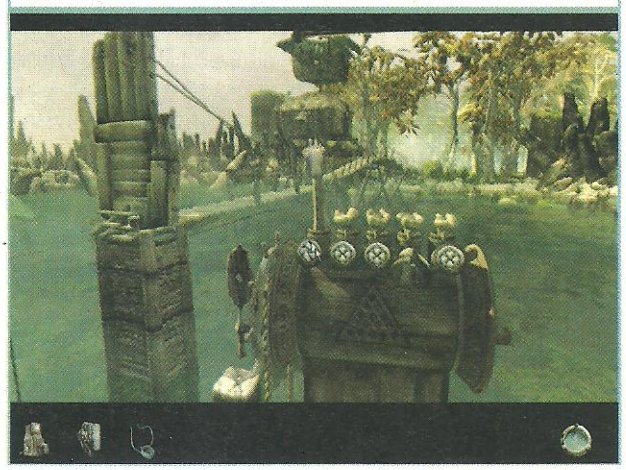
ÜÇÜNCÜ DÜNYA Serenia

Serenia'ya ilk gelişinizde pek bulmacayla karşılaşmayacaksınız ama yapacak işleriniz var. Burasının haritası oldukça karışık, o yüzden geçtiğiniz yerleri aklınızda tutmaya çalışmanızda fayda var. İlk başlarda yolları ayrıntıyla anlatacağım, daha sonra hızlı biçimde dolaşmak için sağ alt köşedeki zip ikonuna tıklayarak bazı yerlere hızlıca ulaşabileceksiniz.

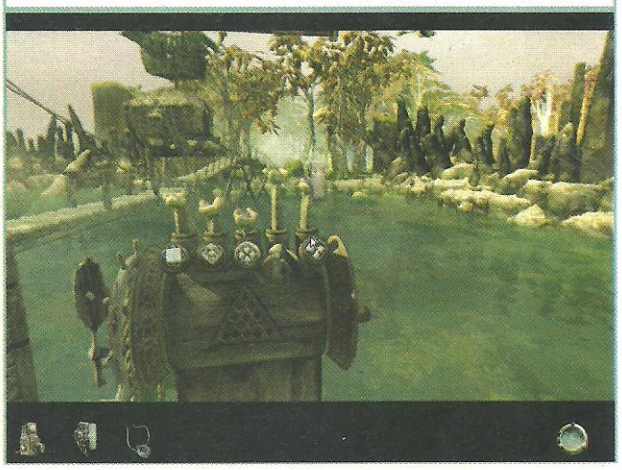
Arkanızı dönün ve köprüden geçin. Biraz sola dönün ve üç kez ileri gidin. Tahta köprüyü geçtiğinizde Achenar'ın kaçtığını göreceksiniz. Yoldan devam edin ve sağ tarafta suyun üzerinde bulunan tahtalardan geçin. Sola dönün ve üç kez ileri gidin. Sola dönün ve iki kez ileri gidin. Anya ile karşılaşacaksınız. Çanın altından geçin ve dörtyola geleceksiniz. Burası önemli bir yer ve zip ikonu ile buraya ulaşmanız mümkün. Düz devam edin ve merdivenlerden aşağı inin.*(Bkz: Resim 11a)*

Havuza yaklaştığınızda sudan bir araç ve içinden Sirrus çıkacak. Sağa dönüp ilerleyerek aracın arka tarafına geçin. Artık söylememe gerek yok, gördüğünüz herşeye yakınlaşarak kolyeyi kullanmaya çalışın. Arkanızı dönüp bir kez ilerleyin, sağa dönüp yine ilerleyin.

Resim 14a



Resim 14b



kenan9593

Resim 15a

Resim 15b

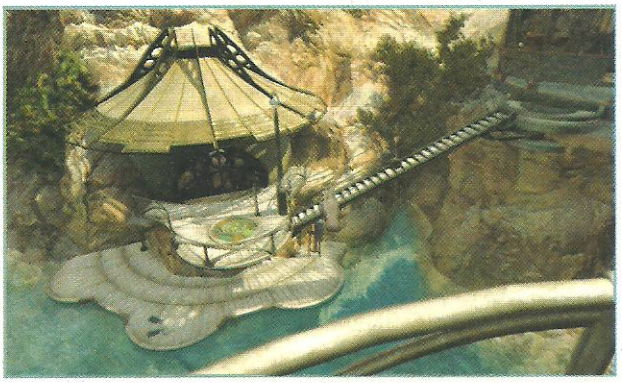
Sağa dönün ve Memory Chamber'a girin. Sağ ve sol tarafta maskeler göreceksiniz. Maskelerden birine üç dört kere tıklayın ve Yeesha'nın anılarını seyredin. Memory Chamber'dan çıkın ve düz ilerleyin. Yukarı çıkan merdivenlerde diğer bir Protector olan Yannin ile tanışacaksınız ve gördüğünüz aracın bir Harvester olduğunu öğreneceksiniz.

Harvester'a doğru gidin ve Yannin ile tekrar konuşun. Zip kullanarak dörtyola ulaşın (eğer zip içinde dörtyol resmi çıkmadıysa geldiğiniz yoldan dönmeniz gerekebilir). Burada gördüğünüz bina Hall of Spirits, ama içindeki Protector'lar şu an uyuyorlar. Hall'dan çıkın ve diğer uca doğru gidin. Burada yine Anya ile karşılaşacaksınız, konuşmanız bitince yerdeki mozaiğe bakın. Tekrar dörtyola dönün ve kemerin altından geçin. Merdivenlerden inin ve ilerleyin. Tahta köprüden geçip iki kez ileri gidin, gördüğünüz yapı eski Memory Chamber. Sola dönüp ilerleyin ve sopaya bakın. Arkanızı dönün ve merdivenlerden çıkın. Soldaki merdivenlerden çıkınca Achenar'ı göreceksiniz. *(Bkz: Resim 11 b)*

Sola döndüğünüzde kırmızı dilli bir heykel göreceksiniz. Dili çekin ve bir basamak aşağı inin. Açılmış olan yerden aşağı inin. Buradaki kırmızı dili çekerek kapağı kapatın. Aşağıdaki ölü bitkilerin arasında bir çatlak göreceksiniz. Buraya yakınlaşın ve ilerleyin. Asma köprüye gelince sola dönün ve merdivenlerden inin. Böylece eski Memory Chamber'ın önüne gelmiş oldunuz. Etrafı inceledikten sonra sağa dönün ve yolu takip ederek köprüden geçin. Sola dönün ve soldaki kolu iterek Harvester'ı dışarı çıkarın. Harvester'ın içine girin, kapağını kapatın ve arkanızı dönüp üstteki boruyu çekin. Aşağıya indikten sonra aynı işlemleri tekrarlayıp yukarı çıkın.

Sağa giderek köprüyü geçin. İlerleyin ve merdivenlerden çıkın. Soldaki asma köprüyü geçin ve iki kez ilerleyerek sağa dönün. Buradaki alete baktığınızda soldaki çarkın kırılmış olduğunu göreceksiniz. Sağa dönün ve köprüden geçin. Sola dönün, ilerleyin ve köprüden geçin. Soldaki köprüden geçip iki kez ilerleyin, yine köprüden geçin. Sağa dönün ve değirmene doğru yürüyün. Kolu en sağa kadar götürünce soldan akan su kesilecek. *(Bkz: Resim 11c)*

Arkanızı dönüp soldaki köprüden geçin. Soldaki yoldan üç kez ilerleyin, köprüye gelince sola dönerek merdivenden yukarı çıkın.



Aşağı baktığınızda aracı tutup sağa doğru çekebileceksiniz. Aracın yan tarafına geçin. Buradaki yarım çarkı saat yönünde çevirin. Tekrar ön tarafa geçin ve aracı sola çekin. Merdivenden aşağı inin, sola dönün ve ilerleyin. Sola dönün ve ipten sarkan kolu çekin.

Arkanızı dönün ve üç kez ilerleyerek köprüye gelin. Sağa dönün ve dört kez ilerleyin. Sola dönüp ilerleyin. Suyun akışının durduğunu göreceksiniz. Sağa dönüp ilerleyin, sola dönün ve ilerleyin. Köprüden geçince bir adım atın ve sola dönün. Buradaki kayanın içinde bir kutu göreceksiniz, kutunun içinde Achenar'ın günlüğü bulunuyor.

Zip kullanarak dörtyola dönün. Merdivenlerden aşağı inin ve iki kez ilerleyin. Köprüyü geçip aşağı inin. İlerleyin, sağa dönün ve soldaki merdivenlerden çıkın. Sağa dönün ve değirmene doğru ilerleyin. Ortadaki çarkın üzerinde yılanımsı bir hayvan göreceksiniz. Zip modülünü kullanarak ilk resme basın ve bağlantı kitabına dönün. Hedefimiz Tomahna. *(Bkz: Resim 11d)*

Bir Kez Daha Tomahna

Serenia bağlantı kitabını burada bulacaksınız, yerini unutmayın. Kapıdan çıkın, kapalı olan kapının kolunun üzerindeki yıldız şeklindeki kilide tıkayın ve kapıyı açın. Catherine'in serasına geldiniz. Masanın sol çekmecesinde Catherine'in günlüğü bulunuyor. Dışarı çıkın ve ilk seraya doğru gidin. Serayı geçerek asansöre ulaşın. Kolu çekerek asansörü çağırın ve içerideki kolu aşağı indirin. Atrus'un odasındaki şömineye girin, düğmeye basarak aşağı inin. Bu sefer Spire değil Haven bağlantı kitabını kullanacağız.

DÖRDÜNCÜ DÜNYA Haven

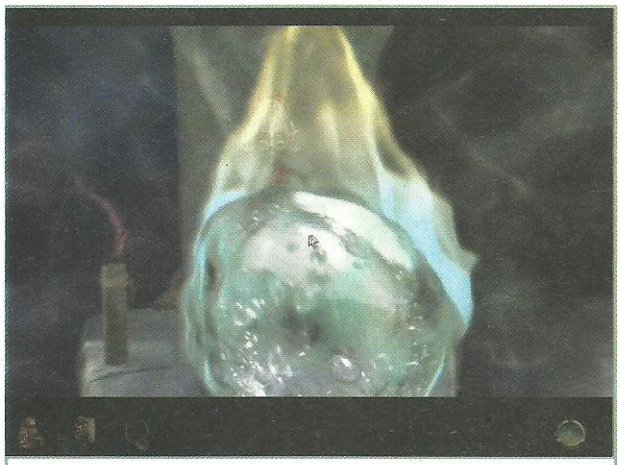
Bir adım ilerleyin ve kolu çekerek dışarı çıkın. İleride sağda kırmızı bir yengeç göreceksiniz, o tarafa doğru ilerleyin. Burada birden fazla yol görünüyor, girmeniz gereken aşağı inen merdiven gördüğünüz yol. Yolun sonunda sola bakın ve ip merdivenden aşağı inin. İleri gidin ve sağa yürütün. Sol tarafta suyun içinde bir totem göreceksiniz. Totemin ortasındaki karenin resmini çekin (Cerpatee totemi).

Arkanızı dönün ve ileriye gidin. Sağa dönerek gemi enkazına doğru yürümeye başlayın. Karşınızda bir asansör ve içinde boş bir sandık göreceksiniz.

Sandığı sağa doğru çekin. Burada dört gülle bulunuyor. Bunlardan iki tanesini sandığın içine koyun. Sola dönüp bir adım atın. Burada da dört gülle ve boş bir sandık daha var. Bu sandığın içine de üç tane gülle koyun. Tekrar asansörün önüne geçin. Sandığı asansörün içine doğru itin ve asansöre binin. Sola dönün ve küçük vanayı saat yönünde çevirin. Yerdeki kolu sağa ittiğinizde asansör hareket edecek. *(Bkz: Resim 12)*

Hemen önünüzde boşluk olduğunu göreceksiniz. İçinde gülle olan sandığı şimdi de oraya doğru itin ve yol oluşturun. Uca doğru ilerleyin ve sağa giderek balıkçı ağından aşağı inin. Arkanızı dönüp ilerleyin ve masadaki kağıdın resmini çekin. Etrafı inceledikten sonra balıkçı ağından yukarı tırmanın. Arkanızı dönün ve merdivenden

kenan9593



Resim 16a

Resim 16b

yukarı çıkın. Önünüze çıkacak Karnak'ın üzerine tıklayarak uzaklaşmasını sağlayın.

Yolun sonuna kadar ilerleyin ve sağa dönerek sol üstteki vanayı saat yönünde çevirin. Geminin yelkeni açılacak. Üzerindeki resmin fotoğrafını çekin. Vananın sağındaki düğmeye basarak yelkeni kaldırın. Sağa dönün ve bir kez ilerleyin. Sağa dönerek odaya girin. Yatağın üzerinde duran günlüğü inceleyince çeşitli hayvanların isimlerini öğreneceksiniz. Odadan çıkın ve sağa dönerek merdivenden aşağı inin. Asansöre gidin ve düğmeye basarak asansörün inmesini sağlayın.

Karaya doğru gidin ve sağa dönerek ip merdivenden tırmanın. Tahta sandıklara doğru yürüyün ve sola dönün. Çadıra doğru ilerlediğinizde kısa bir demo girecek, kendinize geldiğinizde gidebileceğiniz üç yol göreceksiniz. Çadırın olduğu yola veya aydınlık yola değil, ortadaki yola girin. Burada ilerlerken Mangree'lerin uyarı çığlıklarını duyacaksınız, bir sonraki bulmaca için bu sesler çok önemli. Duyacağınız çığlık üç kısımdan oluşuyor: uzun ince çığlık, kısa kalın çığlık ve uzun ince çığlık. Sağa baktığınızda bir gözcü kulesi göreceksiniz. Önünüzdeki kırmızı yaprakları tutup sağa ve sola ayırın ve ilerleyerek kuleye tırmanın. Girişin tepesindeki perdeyi çektiğinizde bir resim daha göreceksiniz.

Arkanızı döndüğünüzde karşınıza üç küçük teker çıkacak. İleride Mangree'ler bir totemi kuşatmışlar ve onlar yüzünden ortadaki resmi göremiyorsunuz. Mangree'leri kaçırmak için uyarı çığlığını taklit etmeniz gerekiyor.

Bu bulmaca biraz kulak gerektiriyor, yine de çok fazla zor değil. Ancak uyarı çığlığını tam taklit edebilmek için biraz hızlı olmanız lazım. Ayrıca çığlıkların uzunluklarını da tam tutturmalısınız. Eğer tekerleri çevirirseniz sağdakinin ince, soldakinin ise kalın ses çıkardığını göreceksiniz. Sağdaki tekeri 3/4, soldaki tekeri 1/4 ve sağdaki tekeri 3/4 çevirmeniz gerekiyor. İsterseniz tekerlerin çıkıntılarını yukarı gelecek şekilde ayarlayın, böylece çeyrekleri daha rahat sayabilirsiniz. Sesi tam taklit ettiğinizde Mangree'ler kaçacak ve totemdeki resmin fotoğrafını çekebileceksiniz (Mangree totem).

Resim 16c

Kuleden çıkın ve kırmızı bitkileri geçin. Sola dönüp beş kez ilerleyin. Yine sağda çadırın olduğu yolu göreceksiniz. Çadırın yanından ilerleyin. Sola dönün ve beş kez ilerleyin. Sağ tarafa baktığınızda bir kapıyla karşılaşacaksınız. Kapının solundaki taş kalkana bakın ve iterek kilit bulmacasını açın. Oyunu kaydettikten sonra uğraşmaya başlayabilirsiniz.

Bu bulmaca bana pek zor gelmedi. Gördüğünüz gibi üç sıra, her sırada üç haneli bir kaydıraç, üst ve alt sıralarda birer top ve iki de mandal var. Kaydıraçları hareket ettirebilmek için mandalı kaydıracın üzerine kapamanız gerekiyor. Nihai amacınız ise topların kaydıraçların dışında kalmasını sağlamak ve mandalları topların üzerine getirmek. Anlatması zor ama resme bakarsanız daha kolay anlayabilirsiniz. Bir süre uğraşır da beceremezseniz kaydı yükleyin ve şu adımları uygulayın.(Bkz: Resim 13a)

Üst mandalı ortadaki kaydıraca takın ve kaydıracı en sola götürün. Üst mandalı üst kaydıraca takın ve sağa doğru bir delik götürün. Alt mandalı orta kaydıraca takın ve kaydıracı en sağa götürün. Alt mandalı alt kaydıraca takın ve sola doğru bir delik götürün. Üst mandalı orta kaydıraca takın ve sola doğru iki delik götürün. Üst mandalı üst kaydıraca takın ve en sola götürün. Üst mandalı orta kaydıraca takın ve en sola götürün. Üst mandalı topun üzerine takın. Alt mandalı orta kaydıraca takın ve sağa doğru iki delik götürün. Alt mandalı alt kaydıraca takın ve en sola götürün. Alt mandalı orta kaydıraca takın ve en sağa götürün. Alt mandalı topun üzerine takın.(Bkz: Resim 13b)

Açılan kapıdan geçerek göl bölgesine geleceksiniz. Totem yakınlaşın ve ortasındaki karenin resmini çekin (Karnak totem). Biraz sola dönün ve yoldan yukarı çıkın. Sola dönün ve yedi kere ilerleyin. Sol tarafta bir tuzak göreceksiniz. Arkanızı dönün ve iki kere ilerleyin. Yol ayrımından sola dönün ve üç kez ilerleyin. Burada da bir tuzak göreceksiniz. Arkanızı dönün ve bir kez ilerleyin. Burada iki tane Camoudile göreceksiniz ve bir Zeftyr bunlara saldıracak. Suya doğru ilerleyince yan tarafta bitki tarafından zehirlenen bir Camoudile göreceksiniz. Sola doğru dönüp ilerleyin ve sağa gidin. Büyük kayanın sağından geçin ve sola dönerek totem bakın. Ortasındaki karenin resmini çekin (Camoudile totem).

Kayanın solundan geçin ve sola doğru bir kez ilerleyin. Sağa dönün ve üç kez ilerleyin. Sola dönüp bir adım attığınızda Mangree'ler göreceksiniz. Bir adım atın, sola dönün ve üç kez ilerleyin. Bir adım atıp sola bakınca son totemi göreceksiniz. Bunun ortasındaki karenin de resmini çekin (Zeftyr totem). Arkanızı dönüp iki kez ilerleyin. Sola dönün ve iki kez ilerleyin. Merdivenlerden yukarı çıkın.

Sağa dönün ve platforma çıkın. Yukarıdaki asılı duran kolu aşağı çekin. Sol tarafta köprüyü kontrol eden düğmeler göreceksiniz. Bu düğmelerden birinin üzerindeki altın renkli tutacağı çektiğinizde düğmelerin aslında büyüteç olduğunu göreceksiniz, köprü bulmacasına hoş geldiniz.

kenan9593

Resim 17a

Resim 17b

Tutacağı çektikçe büyüteçte farklı semboller göreceksiniz. Bu semboller resmini çektiğimiz beş totemde bulunan sembollerle aynı ve bizim bunları geminin yelkeninde gördüğümüz sırayla yerleştirmemiz gerekiyor. Dördüncü büyüteç bozuk olduğundan üçüncü büyüteçten yardım alarak onun da yerini tahmin edebiliriz. ***(Bkz: Resim 14a)***

Totemlere verdiğimiz isimlere göre doğru sıra Cerpatee, Camoudile, Mangree, Karnak ve Zeftyr olmalı. Eğer olur da totemlerin resmini çekmediyseniz ve neden bahsettiğimi bilmiyorsanız sırayla şunları yapın:

Birinci tübü büyüteçte üçüncü resmi görene kadar çekin. İkinci tübü büyüteçte ikinci resmi görene kadar çekin. Üçüncü tübü büyüteçte beşinci resmi görene kadar çekin, bu aslında dördüncü tübün resmi olduğundan dördüncü tübü de üçüncüyle aynı hizaya getirin. Şimdi üçüncü tübü büyüteçte birinci resmi görene kadar aşağı itin. Beşinci tübü de büyüteçte dördüncü resmi görene kadar çekin. Sol taraftaki kolu aşağı indirdiğinizde köprü açılacaktır. ***(Bkz: Resim 14b)***

Sola dönün ve bir kez ilerleyin. Sağa dönün ve üç kez ilerleyin. Sola dönerek kulübeye girin. Tahtanın üzerindeki parşömeni aşağı indirin, burada bir Mangree resmi var ve bu resimler ilerideki bulmaca için çok önemli. Fotoğrafını çekmeyi unutmayın. Masanın üzerindeki günlüğü okuyun. Sandığı açın ve içindeki ikinci Mangree resminin fotoğrafını çekin. Altındaki tablo diğer Mangree'nin tablosundan farklı, dikkatinizi çekmiştir. Günlükte her Mangree'nin isminin farklı olduğu yazıyordu, ileride bağlantıyı kuracağız.

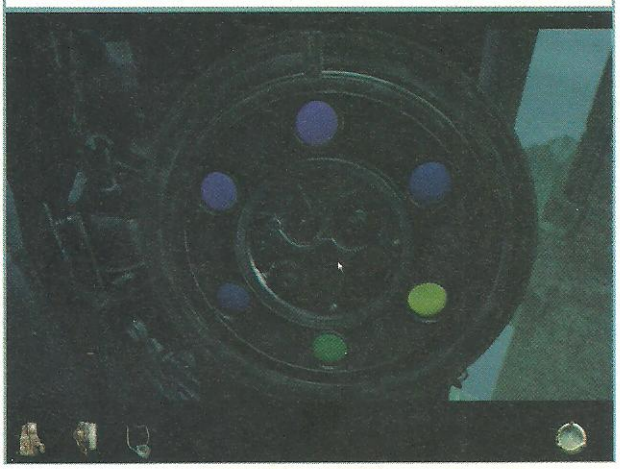
Kulübenin ortasındaki direkten yukarı çıkın. Üzerinde çizim olan tuvale bakın ve resmi çevirerek diğer bir Mangree resmini ortaya çıkarın. Bunun da fotoğrafını çekin. Sağdaki masanın üzerine basın ve dördüncü Mangree resminin de fotoğrafını çekin. Kulübeden dışarı çıkın ve sola doğru yürüyün. Dümdüz yürüyerek yolun sonuna kadar gelin. Sağa gitmek isterseniz bir Camoudile'in yolu kapadığını göreceksiniz, sola doğru giderek gözetleme kulesine ulaşın. Yukarıda karşınıza yine üç tane teker çıkacak. Karşıda Mangree kovalayan Camoudile'i göreceksiniz. Sağa doğru dönün ve meyve fırlatan Mangree resminin fotoğrafını çekin. Şimdi öncekinden daha zor bir bulmacayla karşı karşıyasınız.

Burada yapmanız gereken Mangree'lerin seslerden oluşan isimlerinin sesini çıkarmak ve yerlerini değiştirmelerini sağlamak, bu sayede Camoudile'i ortadaki çukura düşürmek. Çukura düştüğü zaman da hızlı biçimde sakallı Mangree'nin ona meyve atmasını ve zehirlemesini sağlamak. Anlatması kolay ama yapması o kadar da kolay değil. ***(Bkz: Resim 15a)***

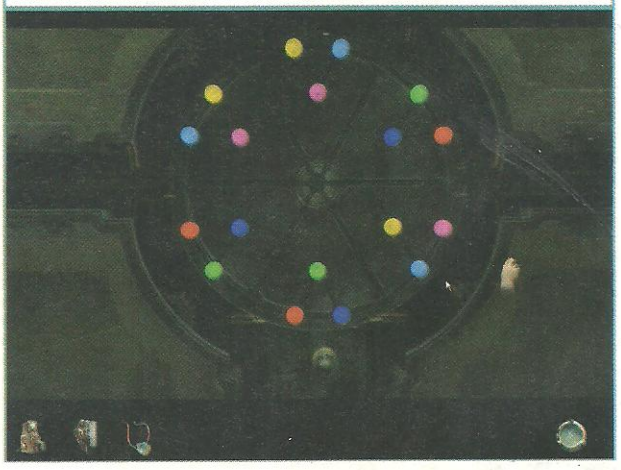
Her bir Mangree'nin ismi iki ses tonundan oluşuyor ve bu tonlar yine kısa veya uzun olabiliyorlar. Kısa ton çıkarmak için tekeri 1/4, uzun ton çıkarmak için 3/4 oranında döndürmelisiniz. Eğer doğru ses kombinasyonunu yaparsanız Mangree kovuğundan çıkıp yer değiştirecek. Eğer bunu yapmazsa tekrar tekrar aynı kombinasyonu denemelisiniz. Yalnız son Mangree'nin meyve fırlatması için üçlü bir ses kombinasyonu yapmanız gerekecek. Hedefiniz Mangree'lerin doğru sırayla kovuk değiştirmeleri ve sonuç olarak sakallı Mangree'nin ilk kovuğa ulaşması. Diğer yerlerden meyve fırlatamıyor çünkü. Herhangi bir şeye dokunmadan önce oyunu kaydedin ve bir süre kendiniz uğraşın :) Beceremezseniz sırayla aşağıdaki adımları uygulayın. Kovuklarımızı 1'den 5'e kadar numaralandırdık. ***(Bkz: Resim 15b)***

- Sol tekeri 1/4, sağ tekeri 3/4 çevirin; bir Mangree 1. kovuktan 5. kovuğa geçecek.
- Sağ tekeri 3/4, orta tekeri 1/4 çevirin; bir Mangree 2. kovuktan 1. kovuğa geçecek.
- Sol tekeri 1/4, sağ tekeri 3/4 çevirin; bir Mangree 5. kovuktan 2. kovuğa geçecek.
- Sol tekeri 3/4, orta tekeri 3/4 çevirin; bir Mangree 4. kovuktan 5. kovuğa geçecek.

Resim 18a



Resim 18b



kenan9593

» Şu anda Camoudile çukura düşmüş olmalı. Ancak henüz sakallı Mangree'yi 1. kovuğa geçiremediğimizden Camoudile dışarı çıkacak. Devam edelim:
» Orta tekeri 1/4, sol tekeri 1/4 çevirin; bir Mangree 3. kovuktan 4. kovuğa geçecek.
» Sol tekeri 3/4, sağ tekeri 3/4 çevirin; bir Mangree 2. kovuktan 3. kovuğa geçecek.
» Sağ tekeri 1/4, orta tekeri 1/4 çevirin; bir Mangree 1. kovuktan 2. kovuğa geçecek.
» Sol tekeri 3/4, orta tekeri 3/4 çevirin; bir Mangree 5. kovuktan 1. kovuğa geçecek.
» Sağ tekeri 3/4, orta tekeri 1/4 çevirin; bir Mangree 2. kovuktan 5. kovuğa geçecek.

Hemen bu noktada oyunu bir kez daha kaydedin çünkü sonraki iki hareketi ard arda, seri biçimde yapmalısınız. Yoksa Camoudile çukurdan çıkacak ve baştan başlamak zorunda kalacaksınız.

Sol tekeri 1/4, sağ tekeri 3/4 çevirin; hemen ardından sağ tekeri 3/4, sol tekeri 1/4, orta tekeri 1/4 çevirin. Böylece sakallı Mangree Camoudile'e meyve fırlatacak ve onu bayıltacak.

Aşağı inin ve yol ayrımına kadar ilerleyin. Sola dönün ve daha önce geçemediğiniz sağdaki yola girin, karşınızda bir Mangree çıkacak. Direğe ulaşana kadar ilerleyin ve yukarı çıkın. Burada iki tane turuncu yaprak göreceksiniz, bu yaprakların resmini çekin. Biraz sağa döndüğünüzde burada da bir yol olduğunu fark edeceksiniz. Yolun sonunda bir sandalyeyle karşılaşacaksınız. Burada da Serenia'da gördüğünüz gri hayvan bulunuyor. Hayvana yakınlaşın ve kolyeyi kullanın, böylece ondan nasıl kurtulacağınızı öğreneceksiniz. En alttaki çizginin sağına tıklayıp, fare düğmesini basılı tutarak sola kadar çekmeniz gerekiyor. Bunu dört kez yaptığınızda hayvan kafasını kaldıracak ve kafasına tıkladığınızda gidecek. Hayvan ayrılınca kolu çekin ve baştaki kabine dönün. Bağlantı kitabının olduğu kutuyu açın ve Tomahna'ya geri dönün.

Son Kez Tomahna

Yine Atrus'un odasının bodrumundayız. Asansörü kullanarak yukarı çıkın. Şömineden geçerek Atrus'un odasından dışarı çıkın. Sağa doğru gidin ve kolu çekerek asansöre binin. Kolu ortaya getirin. İlk serayı geçin ve sağa giderek Catherine'in bahçesine girin. Karşı taraftaki kapıdan aşağı inin. Kapılardan geçtiğinizde Serenia bağlantı kitabına ulaşacaksınız.

Serenia Finali

İlk hedefimiz yılanın dolandığı değirmen olacak. Bunun için zip modülünü kullanarak dörtyola gidin. Merdivenlerden aşağı inip sağa doğru devam edin. Eski Memory Chamber'ı geçip yukarı çıkın ve sağa dönerek değirmene ulaşın. Artık bu hayvandan nasıl kurtulacağınızı biliyorsunuz. Gerekli hareketi yaptığınızda teker serbest kalacak. Tekeri döndürdüğünüzde tekrar su akmaya başlayacak. Arkaya dönün ve sol taraftaki heykelin dilini çekin. Bir kez aşağı inin ve açılan kapaktan aşağı inin. Gördüğünüz gibi Artifact Chamber şu an sular altında. Tekrar yukarı çıkın, Memory Chamber'ın önünden geçin ve en uca kadar gidin. Burada sizi yeni bir Protector bekliyor olacak, onunla konuşmanız bir sonraki olayların tetiklenmesi açısından çok önemli. Zip modülünü kullanarak dörtyola dönün ve oyunu kaydederek Hall of Spirits'e girin. Burada az sonra olacak olanlar çok önemli, o yüzden Spirit'in sözlerini çok dikkatli dinlemelisiniz.

İçerideki Spirit'lerden birisi uyanacak ve Dream (Rüya) isimli yere gideceğinizi söyleyecek. İsmi Dream olmasına rağmen gideceğiniz yer bildiğimiz rüya değil ama soyut bir dünya. Ancak oraya gidebilmek için bir rehbere ihtiyacınız var, bu rehber hava, su veya ateş olabilir. Rehberinizin hangisi olduğunu anlamak için önünüze konacak olan hava, su, ateş karışımına dokunmalısınız. Hemen ardından diğer bir Spirit uyanacak ve sizin hakkınızda bilgi verecek. Sizi Child of Water, Child of Wind veya Child of Fire olarak isimlendirebilir, hangisini söylediğine çok dikkat etmelisiniz. Bu, oyunun başında rasgele belirleniyor, benimki Child of Wind idi. ***(Bkz: Resim 16a)***

Peki bunun önemi ne? Dream'e gidebilmek için bir rehbere ihtiyacınız var ve bu rehberi ancak ona adak vererek ikna edebilirsiniz. Eğer elinizde bir adak yoksa rehberi korkutursunuz. Peki bu rehber denilen şey ne? Etrafta gezinirken dikkatinizi çekmiş olabilir, bazı yerlerde kontrol sizden çıkıp ekrana sağa veya sola dönüyor ve burada su, ateş veya rüzgar içinde bir ruh görüyorsunuz. İşte size rehberlik edecek şeyler bunlar. Aynı şekilde yine etrafta köpük çıkaran çeşmeler, polen ağaçları ve yanan bitkiler göreceksiniz. Eğer imleci bir köpüğün altına koyarsanız elinize aldığınızı göreceksiniz. İşte bu şekilde doğru adağı rehberinize götürmeniz gerekiyor. ***(Bkz: Resim 16 b-c)***

Her bir rehberin hayata geçebildiği üçer yer bulunuyor. Wind rehberi çember şeklinde dizilmiş taşların arasında, Water rehberi yuvarlak su havuzunda, Fire rehberi ise yanan taşlarda ortaya çıkıyor. Eğer elinizde adak olmadan bir rehberin yanına gelirseniz onu korkutursunuz ve diğer iki yerden birinde ortaya çıkar.

Yapmanız gereken şey şu. Eğer Wind rehberini bulmanız gerekiyorsa öncelikle ormanı iyice dolaşarak çıkabileceği üç yeri tespit edin. Daha sonra polen ağacı bulup elinize bir polen alın ve bu yerlerden en yakındakine gidin. En yakındakine dememin sebebi adağınızın elinizde yalnızca dört ekran boyunca kalması, beşinci ekranda kaybolacaktır. Ayrıca elinizde adak varken hızlı hareketlerden de kaçınmalısınız. Diyelim elinizde adak var ve dört adımda rehberin çıkabileceği yeri buldunuz ama rehber orada yok. O halde diğer yerleri gezmeli ve rehberi korkutarak adak yerine yakın olan yere kaçmasını sağlamalısınız. Burası biraz uğraştırıyor ama eninde sonunda halledebileceksiniz. Elinizde adakla rehberi bulduğunuzda üzerine tıklamayı unutmayın, küçük bir ışık gösterisi izleyeceksiniz.

Resim 19a

Resim 19b

kenan9593

Zip modülünü kullanarak yine dörtyola dönün. Sağa dönerek ilerleyin ve merdivenlerden aşağı inin. Sola dönün ve merdivenlerden inerek Harvester'a ulaşın. Sağ tarafa giderek Memory Chamber'a girin ve soldaki merdivenlerden yukarı çıkın. Zanika sizinle konuşacak ve Peter Gabriel'in Curtains şarkısı eşliğinde uzun süreli ve oldukça güzel bir görsel şölen seyredeceksiniz. Bir süre etrafla etkileşim kurun, en sonunda rehberiniz zamanın geldiğine karar verecek ve karşınıza Ancestor bulutları gelecek. Oyunun en zevkli bulmacalarından biri karşınızda duruyor.

Beyaz bir bulutun etrafında rengarenk bulutlar görüyorsunuz. Şu an bir kürenin ortasındasınız aslında ve etrafınız birbirine temas eden bulutlarla dolu. Bunu altıgenlerden oluşan bir küre olarak düşünün, her bir bulut bir altıgeni gösteriyor. Rehberin söylediğine göre tüm Ancestor'lar uyum içinde olmalıymış, yani hepsini beyaz yapmanız gerekiyor. İmleci renkli bir buluta götürdüğünüzde renginin değiştiğini göreceksiniz, renk değişimi belli bir sırayla ilerliyor: Kırmızı ǂ Mor ǂ Mavi ǂ Camgöbeği ǂ Yeşil ǂ Sarı ǂ Beyaz ***(Bkz: Resim 17a-b)***

Yalnız burada bir kural daha var. Bir buluttan diğer bir buluta geçtiğinizde tekrar aynı buluta dönemezsiniz, arada başka bir buluta geçmelisiniz. Eğer unutup geri döner veya üzerinden geçerseniz etrafındaki tüm bulutların rengini değiştirecektir. Burada uygulayabileceğiniz çok çeşitli taktikler var. Bulutlar altıgen olduğundan üçgenler çizerek ilerleyebilirsiniz, böylece bahsettiğim kuralı da ihlal etmemiş olursunuz. Ortadaki beyaz bulut güvenli olduğundan ve renk değiştirmediğinden yandaki buluta değdikten sonra beyaz buluta dönüp başka bir buluta geçebilirsiniz. Aslında çok zor değil ama yine de bununla da bir süre uğraşmanız gerekebilir. Ben önce etraftaki bulutları üçgenler ve kareler çizerek beyazlatmayı, en son sabit olan beyaz bulutun etrafındakileri beyaza çevirmeyi daha kolay buldum.

Tüm bulutlar beyaz olduğunda birleşerek iki ışık oluşturacaklar, buraya da dikkat etmeniz lazım çünkü sonraki bir bulmaca için ipucu bu. Gördüğünüz gibi birlikte beyazı oluşturan üçer renge ayrıldılar; ilk ışık kırmızı, yeşil ve maviden, ikinci ışık ise sarı, mor ve camgöbeğinden oluşuyor.

Sola doğru bakarak dışarı çıkın. Memory Chamber'dan çıkıp ilerlediğinizde Anya ile karşılaşacaksınız. Zip modülünü kullanarak dörtyola gidin, merdivenlerden yukarı tırmanın. Köpüklere gelince sola dönün ve üç kez ilerleyin. Sağa dönün ve bir kez ilerleyin. Sola dönün ve ilerlemeye başlayın, sağınızda kırık değirmeni göreceksiniz. Sola dönün ve bir kez ileri gidin. Şimdi sağınızda bir tahta köprü olmalı. Solda ise aşağı doğru inen bir yol var. O yola girin ve ilerleyerek köprüyü geçin. Sağa dönün ve merdivenlerden inerek eski Memory Chamber'a ulaşın.

Sağa yürüyün, kapısının önünden geçerken Sirrus çıkacak ve sizinle konuşacak. Sağa dönün ve köprüye doğru gidin. Memory Chamber'ı altına girmeniz gerekiyor ama içerisi suyla dolu olduğundan önce boşaltma işlemi yapmanız lazım. Sağdaki kolu çekerek Harvester'ın kapağını kapatın, soldaki kolu çekip Harvester'ı aşağı yollayın, sol kolu tekrar kullanarak dışarı su çıkmasını sağlayın.

Köprüden geçin ve sola dönün. Aşağı bakarsanız fark edilmesi zor bir merdiven göreceksiniz. Buradan aşağı inin ve ilerleyerek soldaki pencereden bakın. Pencerenin altındaki vanayı çevirince bir kapak açılacak ve bir miktar su daha boşalacak. Tekrar dışarı çıkın, sol kolu kullanarak Harvester'ı aşağı yollayın, sağ kol ile kapağını açın, içinin su dolmasını bekleyin, sağ kol ile kapağı kapatın ve sol kol ile Harvester'ı çıkarın.

Tekrar merdivenlerden aşağı inin, su neredeyse bitmiş. İlerideki

açık kapıdan girip sağa dönünce yuvarlak bir kapı göreceksiniz. Bu kapıdaki bulmaca çok zevkli ama eğer Spire'daki madalyonu kaçırdıysanız burayı geçmeniz mümkün değil. Tekrar Spire'a dönmeli ve asansördeki madalyona bakmalısınız.

Karşınızdaki kilitte çeşitli renkte noktalar ve iki tane halka bulunuyor. İç halka toplam altı yuvadan oluşuyor, dış halkada ise daha fazla yuva var. Öncelikli amacınız iç halkada madalyonda gördüğünüz renkleri oluşturmak. Bir renge tıkladığınızda ilerleyebileceği yol size gösterilecektir, hedefini gösterdiğinizde renk o yuvaya ilerler. Fotoğraf albümünüzde madalyonun fotoğrafına bakın ve iç halkaya renkleri yerleştirmeye başlayın. Pek zorlanacağınızı sanmıyorum. ***(Bkz: Resim 18a-b)***

Sıra geldi dış halkaya. Hatırlarsanız beyaz rengi oluşturan kombinasyonlar kırmızı, yeşil, mavi ve sarı, camgöbeği, mordu. Şimdi iç halkada sabit olan renklerle üçleme yapacak şekilde dış renk noktalarını yerleştirmelisiniz. Elinizin altında çok sayıda boş yuva olduğundan transfer işlemini çok rahat yapabileceksiniz. Eğer hallettiğinizi düşünüyorsanız kapının altındaki düğmeye basın. Renkler bir araya gelecek ve beyaz rengi oluşturacaklar, bu sayede kapı açılacak.

Açılan kapıdan geçin ve oval kapıdan geçin. Demir merdivenden

Resim 20a

Resim 20b

kenan9593

yukarı çıkın ve tepedeki vanayı çevirerek kapağı açın. Merdivenlerden yukarı çıktığınızda Yeesha'yı bulacaksınız ve onu kurtarmanızı isteyecek. Burada oyunu MUTLAKA kaydedin, böylece üç farklı sonu da izleyebilirsiniz.

Bir kez ileri gittiğinizde Achenar gelecek ve konuşmasının arkasından sarı kolu çekmenizi isteyecek. Yeesha ise gri kolu çekmenizde ısrarlı. Önce kötü sonları görmek isterseniz gri kolu çekin ve demoyu izleyin. Ardından kaydınızı yükleyin ve hiçbir şey yapmayın ve demoyu izleyin. Artık gerçek sona ulaşmak için son bir kez kaydı yükleyin ve sarı kolu çekin. İlerleyin ve sandalyeye oturun. Kafanızı yukarı çevirdiğinizde tekrar Dream'e gideceksiniz.

Etrafa baktığınızda soldan sağa doğru bir satranç tahtası, bir nara sembolü, bir kitap, bir resim ve bir biblo göreceksiniz. Bu objelerin üzerlerinde uçmakta olan semboller var ve imleci sembollerin üzerine götürdüğünüzde bir cümle duyuyorsunuz. Objeleri belli bir sıraya dizmeli ve böylece Yeesha ile Sirrus arasındaki sohbeti oluşturmalısınız.

Ancak iş bu kadarla bitmiyor. Doğru cümlelerin, doğru objeler üzerinde, doğru sırayla yerleştirilmesi lazım. Dahası bir objenin üzerinden tek bir sembol almanız mümkün değil, tümünü birden alıyorsunuz ve sağındaki veya solundaki objenin üzerine gidince bunlardan en üstteki o objeye aktarılıyor.

Öncelikle cümleleri numaralandıralım:

1) Daddy's really good at chess
2) You can make one just like you made my spirit guide
3) I'd like to sis, but I don't have a chess set
4) I'll tell them to when I link home
5) Well maybe mum and dad could give you a set, as a present
6) Ha, right, and I suppose you'll tell them to make it out of the same rock as this chamber
7) You should play him
8) I could, but it's really hard to carve figurines that small
9) That way, I'll never be able to break them
10) They break so easily

Bunları objelere şu sırayla yerleştirmeniz gerekiyor:

S - Satranç tahtası: 1, 7, 3
B - Biblo: 2, 8, 10
R - Resim: 5
K - Kitap: 4
N - Nara: 6, 9

Birşeyleri kurcalamaya başlamadan oyunu kaydedin, eğer beceremezseniz kaydınızı yükleyin ve aşağıda vereceğim sırayı kullanın. Örneğin ilk adım olan N ǂ S'nin anlamı Nara objesinin üzerindeki sembolleri alıp Satranç tahtasına götürmeniz gerektiği anlamına geliyor. Eğer N ǂ S ǂ N yazıyorsa Nara'daki sembolleri Satranç tahtasına götürmeniz, sonra Nara'ya dönmeniz gerekir.

Doğru sıra şu şekilde:

N --> S,
K --> N --> K --> R,
N --> S,
K --> N,
N --> S,
B --> S,
S --> B --> S --> N --> S --> N --> S --> N,
B --> R,
S --> B --> S --> B,
S --> B (biblo tamamlandı),
N --> S --> N --> S,
S --> N --> S,
N --> S --> N,
N --> S (satranç tamamlandı),
R --> K --> N --> K --> R,
K --> R --> K,
K --> N (nara tamamlandı),
R --> K (kitap tamamlandı) --> R (resim tamamlandı).
(Bkz: Resim 19a-b)

Her bir obje tamamlandıkça etrafında beyaz bir hale oluşacak, tümünü tamamladığınızda ise Yeesha ile Sirrus arasındaki sohbet gerçekleşecek. Ancak Sirrus'un Yeesha üzerindeki etkisini kırabilmek için aynı bulmacadan bir tane daha çözmemiz gerekiyor. Oyunu tekrar kaydedin.

Bu sefer karşınızda hafıza küresi, lahit, sandalye ve kitap bulunuyor. Bu seferki cümlelerimiz ise şu şekilde:

1) Father and mother will teach you the art
2) See how round and smooth and empty it is
3) And everything that's you will be sucked out of your body
4) Then, I'll put my new memories back on my body and no one will be able to stop me
5) See this globe little sister
6) Of course, I'll kill them as soon as I know how to write Ages
7) Lights will go on
8) Leaving behind the perfect disguise for me to step into
9) When I turn the switch, the chair you are sitting in will activate
10) Never knowing that it's me who is doing the learning

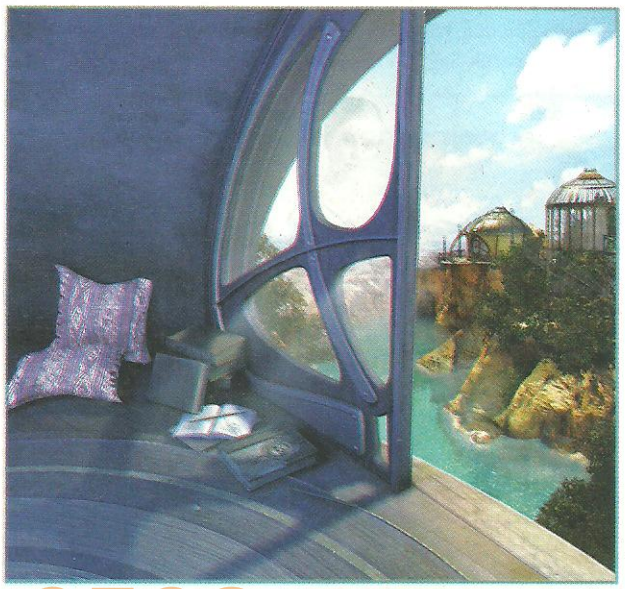
Bu cümleleri objelere şu şekilde yerleştirmemiz gerekiyor:

H - Hafıza küresi: 5, 2
S - Sandalye: 9, 7, 3, 8
K - Kitap: 1, 10, 6
L - Lahit: 4

Eğer bir süre uğraştıktan sonra çözemezseniz kaydınızı yükleyin ve şu sırayı uygulayın:

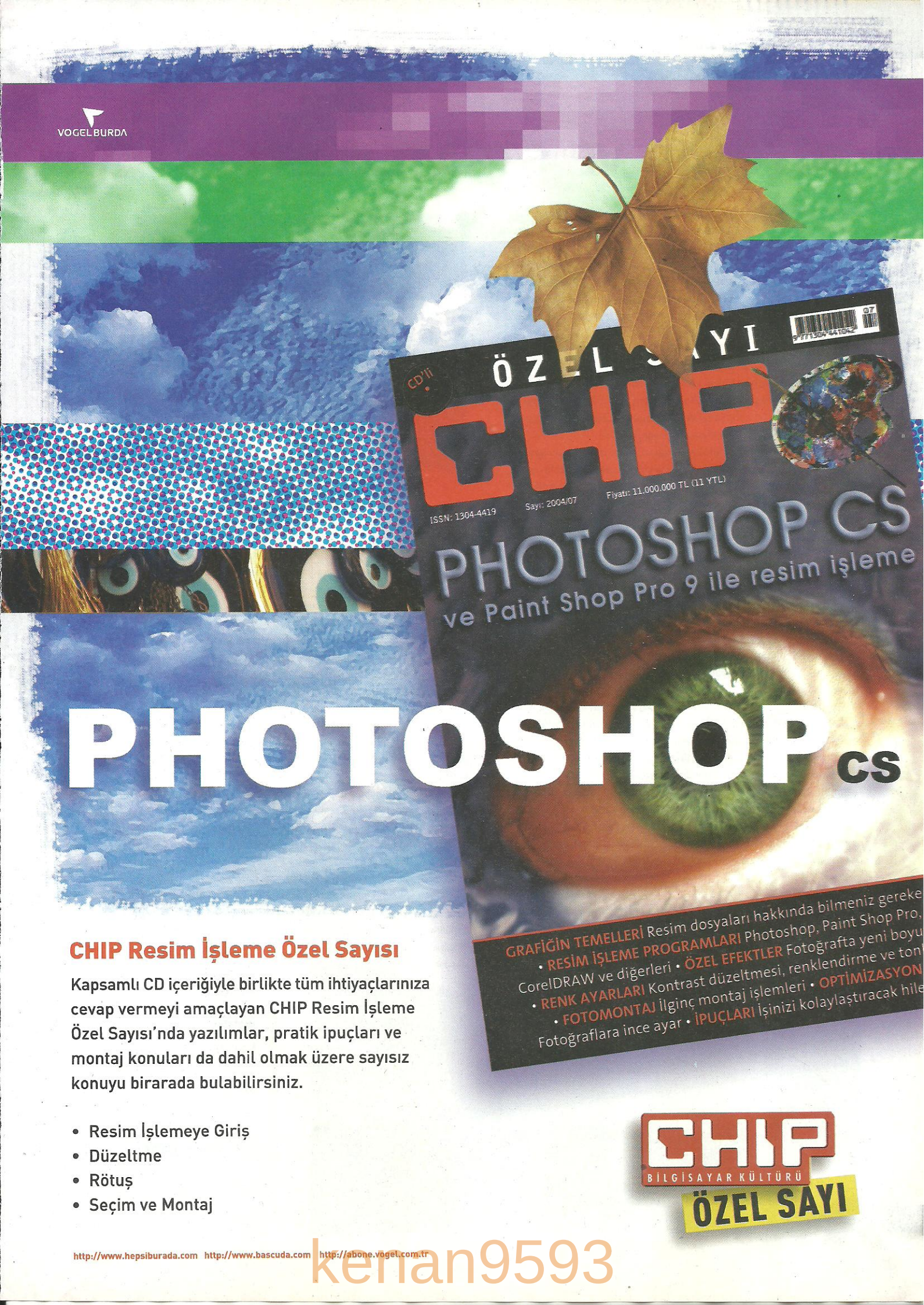
S --> H --> S --> K,
H --> L --> H --> L,
H --> S,
L --> H --> S --> H --> L --> K (kitap tamamlandı) --> S (sandalye tamamlandı),
H --> L --> H,
L --> H --> L,
H --> L --> H,
L --> H (hafıza küresi tamamlandı) --> L (lahit tamamlandı)
(Bkz: Resim 20 a-b)

Tüm objeleri doğru biçimde tamamladığınızda Sirrus'un konuşmasını dinleyeceksiniz ve Yeesha üzerindeki etkisini kıracaksınız. Artık yapacağınız tek şey arkanıza yaslanıp oyunun son demosunu seyretmek ve yorulan beyninizi dinlendirmek.



kenan9593

VOGEL BURDA



CHIP Resim İşleme Özel Sayısı

Kapsamlı CD içeriğiyle birlikte tüm ihtiyaçlarınıza cevap vermeyi amaçlayan CHIP Resim İşleme Özel Sayısı'nda yazılımlar, pratik ipuçları ve montaj konuları da dahil olmak üzere sayısız konuyu birarada bulabilirsiniz.

- Resim İşlemeye Giriş
- Düzeltme
- Rötuş
- Seçim ve Montaj

CHIP BİLGİSAYAR KÜLTÜRÜ ÖZEL SAYI

http://www.hepsiburada.com http://www.bascuda.com http://abone.vogel.com.tr

kenan9593

TÜYOLAR VE STRATEJİLER

Bir defa atları, atların soylarını ve yetiştikleri haraları çok iyi bilmeniz üstüne üstlük jokeyi de tanımanız lazım... Bi dakka yahu, yanlış oldu galiba, biz oyunlarda tüyolar verecektik değil mi? Hah hmm evet, tüyo deyince işte klasik Türk insanı saplantısı. Esas bomba tüyo şudur, kolay parayı filan unutun da çok baba oyunlar gelecek, hatta bir kısmı geldi bile, şans oyunlarında yiyeceğiniz parayla bi ekran kartı filan alın, upgrade yapın. Ağlamayın sonra şu oyun çalışmıyor da bu oyun çalışır mı acaba diye?.

COUNTER STRIKE SOURCE

Artık her akşam mutlaka birkaç el atmadan olmuyor. Source fizikleri sağ olsun, bıkmadan baymadan etraftaki objelere ateş edip sunucudaki elemanlarla kola kutularını kullanarak top oynuyoruz. Bu alternatif eğlence anlayışında olanlar için güzeldir tavsiye ederim.

Ama Counter Strike'da tabi ki esas eğlencemiz nedir? Toplu katliam! Yapacağınız şey çok basit, ilgi çekici ama çok ilgi çekici bir resim bulun, jpeg ya da gif olabilir. 64, 128 vs katları boyutlarında olmasına dikkat edin. Bu resmi Options'dan sprey için Import edebiliyorsunuz. Import ettiğiniz resmi dost ateşi açık bir sunucuda, dostlarınızı resim başına toplamak için kullanıp sonra onlara bir el bombasıyla güzel bir eşşek (çift "ş" evet) şakası yapabilirsiniz! Samimiyetine güvendiğiniz bir ortamda kahkaha tufanı yaratmak ya da dayak yemek için birebir.

Resimle yapılabilecek en güzel numara silahının ucunda atış efekti yanıp sönen bir terörist veya Counter Terorist resmini uygun bir noktaya spreylemek. Heyecanlı çatışmalar sırasında inanın gerçekten pek çok kişi yanılıp resme kurşun yağdırıyor! Alın size süper bir baskın fırsatı! Yine resim kullanarak, bu sefer lambası yanıp sönen bir bomba resmi kullanarak başka bir cinlik daha yapabilirsiniz. Bu size birkaç çok kıymetli saniye kazandırabilir. Bu resimler nette mevcut.

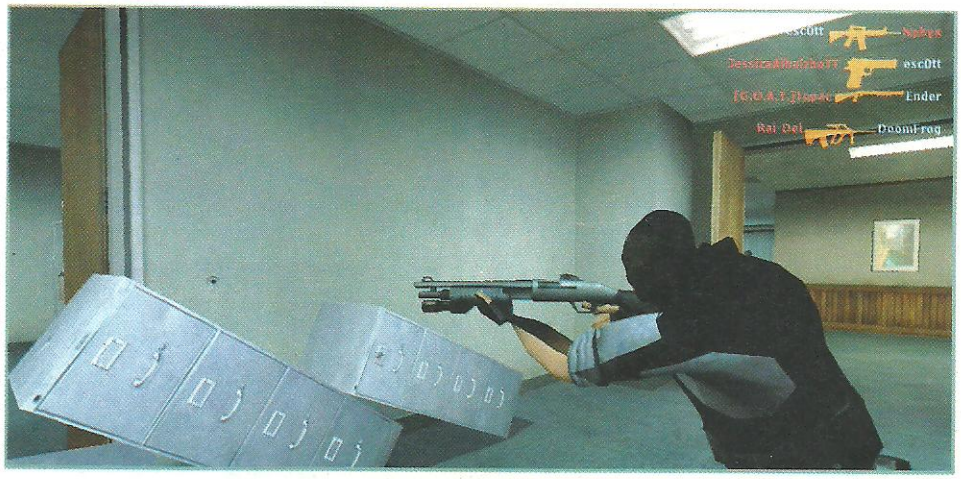
Oyuna yeniyseniz size önerim oyuna alışana kadar MP5 kullanmanız olacaktır. Seri, isabetli, hasarı yüksek ve her menzilde kullanılabilen bir silah. Ekibinizden birinin biraz arkasında ve yanında atış desteği verir, arkasını kollarsanız sağlam bir takım oyunu çıkartırsınız. Ayrıca düşman sniperları karşısında eziliyorsanız duman bombalarıyla perdeleme yapmayı, flashbangler ile onları kör etmeyi sakın unutmayın. Auto-Sniper tabir edilen silah eski 4-8 yani G-3 artık ölüm saçıyor, bu silahı kullanmanız bolca hakaret yemenize sebep olacak, karşı takım için karın ağrısı yaratacaktır. AWP'nin krallığı tehlikede. Ağır makineli ise artık terör rushlarında bomba kurulumundan sonra baskı ateşi için çok kullanışlı.

MAGIC THE GATHERING APPRENTICE

ICQ'da benim gibi Magic The Gathering hastası arkadaşları online bulduğumda mutlaka oynadığım bir oyun. Sırf multiplayer, grafik namına hiç

bir şey yok ama bütün Magic kartları var! Hızlı bir deste kurmalısınız. 60 kartınız olmalı, bunun 15 tanesi size kaynak yani mana sağlayan landler olmalı. Sırf Artifact'ten oluşan canavar desteler yaratmak çok zevkli. Öte yandan Nevinyraal disk karşısında bu destenin hiçbir şansı kalmaz. Artifact Destroy destelerine karşı Black Steel kartlar kullanabilirsiniz. Black Steel kartlar Indestructable'dır ve size hızla oyun kazandırabilir. Yine de bu Indestructable olayına çok da kapılmayın. Rancor ve Giant Growth'lu şişirme yeşil desteler her zaman canavar gibidir. Üzerine Explosive Growth gibi abartılar katarak iyice uçabilirsiniz. Klasik kırmızı saldırı desteleri çok zevkli, her tur yıldırım, ateş ve büyü ile salt hasar dağıtarak düşmanınızı eritip bitirebilirsiniz, tabii önce o sizin bütün topraklarınızı yok etmez veya mavi Morphling, Manowar, Cycling'li Counter destesi ile her hareketinizi engellemez ise. Mavide tur üstüne tur oynatan güzel büyüler olduğunu unutmayın ama az mana isteyen Instant'ları tercih edin ve bunlar için hazırda mana bulundurun. Siyahta ise Necropotence'i Illusion of Grandeur ile kullanın. Black ve Blacker Lotus'ları kullanın.

Neredeyse yenilmez diyebileceğim, hatta büyü içermeden Land Destruction destelerine bile karşı koyabilecek bir deste türü de Whitewin diye adlandırılandır. 1-1, 1-2, 2-1 ve 2-2' lik yaratıklar ve Crusade'den oluşur. Crusade ve birkaç benzer Enchantment bütün beyaz yaratıklara, bütün dost yaratıklara +1 +1 verir. Bunlardan dörder tane bir destede olabiliyor, iki türden yaparsanız 8 tane olur ve bunlardan 3 ünü bile oyuna sokmayı başarırsanız her yaratığınız oldukça güçlenecektir. Hele bir de Solitari yaratıklar kullanırsanız, bunlar Shadow sayesinde bloklanmadan hızla düşmanı ezecektir. Kendinize şampiyon desteleri örnek alın. ■



Altıncı ayakta Leydi'yi tek geçin çim parkurda üstüne yok!

Ali Güngör
gali@level.com.tr

kenan9593

JEDI'LARA ÖLÜM

STAR WARS: BATTLEFRONT

» Bu oyundaki hover tanklar düşman araçlarına karşı çok etkili, ancak sabit kalmayıp devamlı hareket halinde olmalısınız. AT-ST ise bir istisna, özellikle piyadeye karşı etkili, ama hover tanklara karşı zayıf. AT-AT'ye gelince, grup halinde arkasından saldırabilirseniz indirmesi çok zor değil. Ancak unutmayın, İmparatorluk güçleri için AT-AT aynı zamanda bir spawn noktası, yani patlatabilirseniz asker kaybederler ama devamlı asker çıkarabildiği için yok etmesi kolay olmayacaktır.

» Bir Jedi Hero canınıza mı okuyor? Yapabileceğiniz birkaç şey var. Hover tankın önüne katıp bir duvara sıkıştırabilirsiniz. Ayağının dibine bomba atıp uçuruma düşürebilirsiniz. Ya da mümkünse Speeder Bike ile üzerinden geçebilirsiniz. Bu oyunda Speeder Bike çarptığında ölmeyecek piyade yok.

» Clone Jet Trooper ve Dark Trooper güçlü birimlerdir. Ancak esas yetenekleri hızlı davranıp spawn noktalarına kısa yoldan ulaşabilmeleridir. Bazı haritalarda Speeder Bike ve Dark Trooper kombinasyonu mucizeler yaratabilir.

» Rebel Vanguard ve muadili askerlerin mayınlarını kullanmayı ihmal etmeyin. Bu sayede tek başınıza dar geçitleri tutabilir, araçlar dahil her gelenin canına okuyabilirsiniz.

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

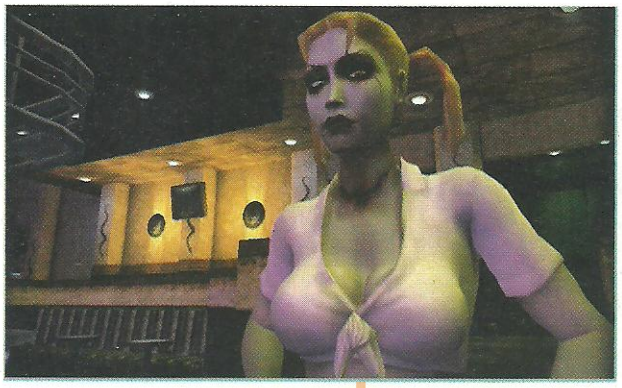
» Azami dramatik etkiyi tadabilmek için oyunu mutlaka bir kez Malkavian olarak oynayın, diyaloglar gerçekten de hayli delimtrak bir lezzete sahip olacaktır. Ayrıca Dementation özelliği sayesinde bazı özel diyalog seçenekleriniz olacak ki, bunların sonuçları görmeye değer.

» Oyunda uzun menzilli silah sıkıntısı çekilmiyor, ancak ille de Steyr kullanmak için kasmanıza gerek yok. Ranged yeteneğini yarı seviyeye kadar geliştirmek, Glock ya da 44 Magnum ile hayli uzun mesafeden ölümcül atışlar yapmanıza yetecektir.

» Yakın dövüş yeteneklerine mümkün olduğunca önem verin. Unutmayın ki bir vampirin en önemli silahları zihin ve fizik gücüdür. Elinize bir balyoz ya da katana geçirdiniz mi ortalığı dağıtırsınız.

» Özel olarak önem vermeniz gereken iki yetenek Hacking ve Lockpicking olmalıdır. Bunları mutlaka en kısa zamanda en uç noktaya kadar güçlendirin.

» İkinci seviye Obfuscation gizlilik gerektiren görevler için yeterlidir, daha fazlasına ihtiyacınız olmayacaktır. Eğer Obfuscation yoksa bazı görevlerde çok zorlanabilirsiniz.



LOCOMOTION

» Başlangıç paranız asla yeterli değildir, o yüzden banka kredisi almaktan çekinmeyin.

» Demiryolu özellikle orta mesafede karayolundan daha kârlı bir taşımacılık yöntemidir. Ancak dikkat edin kendinizi pahalı bir tünele sıkışmış bulmayasınız.

» Büyük şehirler arasında posta ve yolcu taşımak inanılmaz kârlı olabilir, ihmal etmeyin.

» Havayolları 1960'lı yıllardan sonra kâr edebilecek kapasiteye erişir. Ancak dikkat edin, bir havalimanına çok fazla uçak inip kalkmaya çalışırsa trafik tamamen tıkanacaktır.

» Gemilerin yol bulma problemleri mevcut, bu yüzden onları waypoint verip açıktan dolaştırın. Mümkünse iki karşıt kıyı arasında düz bir hat üzerinde çalışmalarını sağlayın.

» Kısa ve orta mesafelerde tramvayları otobüslere tercih edin. Hat üzerinde ilerlediklerinden yol bulma sorunları olmayacaktır. Ancak hat sonlarını sonlandırıcı parça ile bağlamayı ve tramvaya özel duraklardan belli aralıklarla koymayı ihmal etmeyin.

» İstasyonların kapsama alanlarına dikkat edin. Eğer taşımayacağınız kargolar istasyonda birikirse değerlendirme puanınız düşmeye başlayacaktır.

JAGGED ALLIANCE 2

» San Mona kasabasındaki Sex Shop aslında bir paravan ve arka tarafta Tony silah kaçakçılığı yapıyor. Ancak içerideki müşteriden kurtulmadan tezgâhtar sizi içeri almayacaktır. Ana cadde üzerindeki en sağ uçtaki evde iki sandık var, birindeki kaseti bulun ve kadına verin. O gidince tekrar tezgâhtarla konuşun.

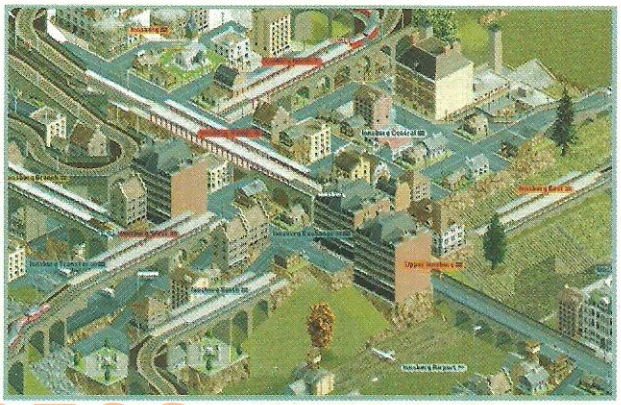
» Terkedilmiş San Mona madeninden girerseniz, bölgedeki mafya babasının para kasalarına ulaşabilirsiniz. Bir süre sonra peşinize kiralık katiller takacaktır. Bunlar sert heriflerdir, ancak üzerlerinden de güzel ganimet çıkar.

» Maden kasabalarını ele geçirdiğinizde üşenmeyip madenleri dolaşın, çeşitli malzemelerin yanı sıra bol miktarda altın ve gümüş bulacaksınız. Bunları doğrudan banka hesabınıza yatırabilirsiniz. Bunun için para ya da cevheri envanterdeki dolar işaretinin üzerine tıklatın. Aynı işarete tıklayıp alışveriş için nakit para da çekebilirsiniz.

- Oyun sizi takımınız haritada boş görünen bir kareden geçerken uyarıyorsa, durup o bölgeyi araştırın. Çok ilginç şeylere rastlayabilirsiniz, özellikle binaların içinde ya da yol üzerinde. ■

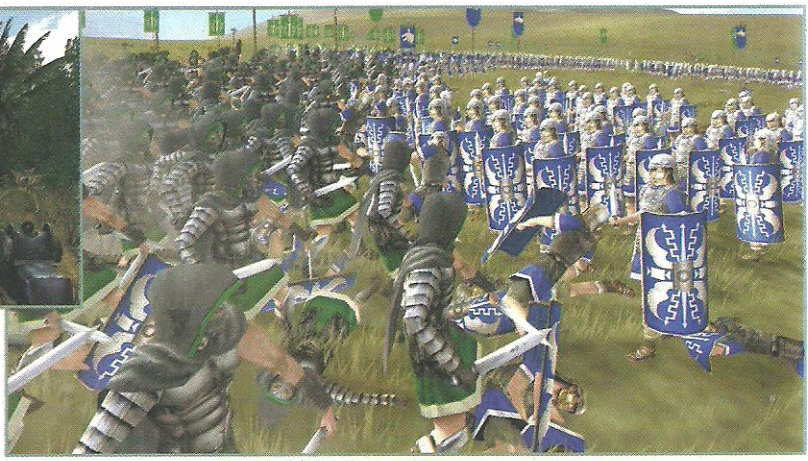
Bir Jedi Hero canınıza mı okuyor?

M.Berker Güngör
gberker@level.com.tr



kenan9593

AHOY MATEY!



SID MEIER'S PIRATES!

Eğer rüzgârı iyi kullanabiliyorsanız tüm oyunda Royal Sloop kullanarak alt edemeyeceğiniz gemi yok. İsteseniz aranızda 40'a 10 top ve 300'e 50 tayfa farkı olsun. Bunun için önce Round güllelerle uzaktan rakibinizi yıpratın. Ama fazla vurmayın. Fark ettiyseniz atışlar genelde gemizinin kıç tarafından çıkıyor gibi. Atışlarınızı buna göre ayarlayın. Karşı tarafın top sayısı sıfırlanınca Grape güllerle tayfa sayısını indirmeye başlayın. Ördek gibi oturmaktan başka bir şey yapamayacak olan gemi eğer sizden ufaksa ve kaçmaya çalışıyorsa bu seferde Chain güllerle yelkenlerini vurun ve ana mizan direğini kırın. Büyük gemilerin etrafında kelebek gibi dolaşın, arı gibi sokun.

» Her zaman düşmanınız İspanya olsun. Çünkü en fazla gemi onlarda.
» Oyuna İngiliz olarak St. Kitts'te başlayın. Haritanın ortası ve her yere yakın.
» Savaşa girmeden önce rüzgârı arkanıza alın.
» Eğer tayfalarınız huzursuzlaşırsa hemen büyük bir savaşa girin (örneğin şehre saldırın). Sayınız azalacağı ve adam başına düşen yağmanın değeri bir anda artacağı için tekrar mutlu olacaklardır.
» Marquis Montalban'ın gizli kalesine sağlam bir sayıyla gidin. Kalesini bir grup paralı asker koruyor.
» Oyunda rüzgâr genelde doğudan batıya eser.
» Geminize MUTLAKA bronz top ve barut upgrade'i yaptırın. Bu atış menzilinizi arttıracaktır.
» Sağlığınızı iyi tutacak eşyaları sakın kaçırmayın.
» Yetenek olarak topçuluk veya eskrim'i seçin.
» Dövüşlerde darbe sayısı fark ediyor. Bu yüzden hızlı olan Rapier'ı kullanın ve ASLA savunma yapmayın. Bu tayfa sayınızın hızla azalmasına sebep olur.

MEN OF VALOR

» Hızla koşun ve düşman çıkınca yere el bombası atıp geri kaçın.
» Düşmanların elleri kolları ağaçların yanından sarkıyor. Oradan ufak ufak vurabilirsiniz.

ROME TOTAL WAR

» Catapultlar yalnızca savaş meydanında değil kale savunmasında da işe yarıyor.
» Özellikle tecrübe kazanmış 4 Catapult savunmasında sıfır zayiat ile savaştan çıkabilirsiniz.
» Mutlaka çeşitli birimlerden oluşan ordularınız olsun. Eğer yakınınızda size yardımcı olacak bir ordu varsa onların taktiğini takip edin. Yüksek bir olasılıkla o ordunun telef olmasına engel olamayacaksınız ama en azıdan onlara avantaj sağlayın.
» Süvarilerinizi MUTLAKA arkadan veya yandan taarruz ettirin.
» HER ZAMAN yüksekte olun. Bu hem saldırı ve savunma bonusu verir hem de menzili arttırır.
» Limanlarınızı sağlam filolarla bloke ederseniz sürprizlerle karşılaşmazsınız.
» Her strateji oyununda en önemli olan şey güçlü bir ordu değil güçlü bir ekonomidir.
» Güçlü ordular yenilebilir ama güçlü bir ekonomi en kısa sürede yerine yenisini koyar.

Rüzgarı iyi kullanıyorsanız Royal Sloop kullanarak alt edemeyeceğiniz gemi yok.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

EVERQUEST 2 (ve genelinde tüm MMORPG'ler için)

» Grup olarak dövüşürken mutlaka ana tanka assist edin. Ana tanksanız mutlaka kime saldırdığınızı söyleyin.
» Sakın Aggro'yu ana tanktan çekmeyin. Aggro ana tankta sağlamlaşmadan dalmayın.
» Elinizdeki yaratıkları bitirmeden yenilerini getirmeyin.
» Cleric ve nuker'ların mana seviyesini kontrol edin. Bitmişse bekleyin dolsunlar. Arada biten buffları mutlaka yenileyin.
» Sakın spawn noktalarına yakın yerlerde kamp kurmayın. Siz kapışırken yeni yaratıklar spawn olup sizi dağıtabilir.
» Tek başınıza takılırken milletin savaşına dalmayın.
» İnsanlara saygılı olun. Eğer bir gruptaysanız ve yabancılar varsa ortak dil olan İngilizceyi konuşun. Hatta bunu normal hayatta da uygulayın. Doğru bir nezaket kuralıdır.
» Eğer en azından 30 dakika bir grupta kalmayacaksanız o gruba girmeyin. ■

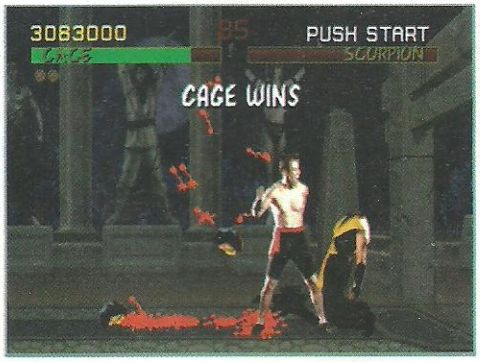
kenan9593

MOR RAIDEN, ÇİFT KAFA

MORTAL KOMBAT EFSANELERİ

Dilden dile anlatılan ama kimsenin inanmadığı efsanelerle doludur MK1. Hani geçen ay da bahsetmiştim,,yok Liu Kang kalp çıkartıyormuş, yok Raiden morarıyormuş, yok efendim çift kafa çıkıyormuşta, neymiş yeşil ninjaymış. Efsanenin bir parçası olmak istiyorsanız okuyun. Johnny Cage ile çift kafa çıkartmak için uzun boylu birisi ile dövüşüp maçı kazanmanız gerekiyor(Scorpion önerilir). Bitirme ekranında yanına gidip üç kez ileri ve ardından yüksek yumruk yaptığınızda ölüm hareketini yapacaktır Cage. İşte yüksek yumruğa basmanızın ardından geçen o bir saniye içerisinde sürekli ileri ve yüksek yumruk tuşlarına çok hızlı biçimde basmanız gerekli. Yeterince hızlandığınızda mutlaka başaracaksınız, lakin pad ile biraz zor olduğunu bilin.

Oyundaki bir diğer Lin Kuei üyesi olan Reptile ile The Pit'in altındaki kazıklı bölgede dövüşmek ve kazanırsanız 10000000 puan almak için ise oyunun başlamasından itibaren dördüncü bölüm olan The Pit' de, fondaki ayın üzerinden bir şekil geçmesini beklemelisiniz. Bu bazen olur, bazen olmaz. Olduğu zaman her iki round'da da hiç darbe almamanız(double flawless) ve gard kullanmadan fatality yapmanız gerekiyor. Aynı şekilde ikili dövüşlerde de yine köprüde Yeşil Ninja'yı çıkartabilirsiniz. Gençliğimde oyun salonunda çok kez yaptım bunu ve millleti eblek eblek baktırdım kendime, ama artık bilgisayarımdaki emülatörde oynadığım için ayın üzerinden şekil geçmiyor hiç. Denerseniz siz de salona gidin; tabi bıraktığınız yerde bulabilirseniz.



Bir de oyunun sonundaki Goro's Lair arenasında hoş bir hile var. Goro'nun gelmesinden hemen önceki dövüşün sonunda arenanın ortasından uzaklaşın ve rakibinizi ortada bırakın. Son darbeyi vurduktan sonra fatality yapmayın, arenanın kenarına doğru sürekli geri yürür vaziyette kalın(asla durmayın). Rakibi ortaya alamadıysanız üzerinden zıplayın ve geri yürümeye devam edin. Rakiplerinizin yanmasının ardından Goro gelecek ve ellerini açıp kükreyecek. Kükremesinin bittiği andan itibaren yaklaşık yarım-bir saniye sonra geriye yürümeyi bırakmadan geriye doğru zıplayın. Adamınız ekranın tepesine doğru yükselerek veya yerin dibine girerek ekrandan kaybolacaktır. Her türlü de Goro' size ulaşamayacak, şaşkın şaşkın rakip arayacaktır. Siz de zamanın bitmesine iki saniye kala zıplayarak ortaya çıkıp tek darbe ile Goro'yu alt edebilirsiniz. Ortaya çıkmazsanız direk oyun biter ona göre.

Sub-Zero ile Raiden morartma vardı bir de yanlış hatırlamıyorsam. Sub-Zero ile oynarken fatality'den önceki son vuruşu çelme yapıp, Raiden'ın tam ışınlanmasına izin vermeden hemen buz atın. Morarmış Raiden'dan kafayı kıvrak bir hareketle alın ve yere mor cesedi düşsün. Peki ya Liu Kang nasıl kalp çıkartıyor? İşte bu söylenti veya efsane asla doğrulanamadı. Sanırsam ki mümkün değil.

BEND IT LIKE VAN HOOIJDONK

Pro Evolution Soccer 3' ü uzuuun zamandır oynuyorum ve oyunda en zevk aldığım an Pierre van Hooijdonk ile kullandığım serbest vuruşlar oluyor. Siz de güzel serbest vuruş golleri atabilmek istiyorsanız özellikle "curve" ve diğer serbest vuruş özellikleri yüksek bir adam seçip bol bol çalışın. Kendinize bir köşe ve faso vereceğiniz yönü belirleyin. Topa vurduğunuz andan itibaren faso vereceğiniz yön tuşuna basılı tutun. 30 metrede hiçbir ekstra tuşa basmazken, 30 metreden aşağısında aşağı ve daha fazla yumuşaklık için R2, 30 metreden fazlası için yukarı veya daha sert vuruş için R1 tuşlarına beraber basın. Bir süre sonra adamınızın falso kabiliyetini ve doldurmanız gereken yükseklik barı seviyesini anlayacak ve rakiplerinizin size faul yaptıklarında titremeye başladıklarını zevkle izleyeceksiniz.

Bir de arkadaşımın kullandığı bir teknik var, onu anlatayım size. Aslında sevmiyorum, oyunu zevksizleştiriyor ama adam herkese karşı hep kazandığı için bu tekniği açıklama gereği duydum. Şekil 1-a'da da görüldüğü gibi adam orta sahayı çok hızlı geçip, ofansta hızlı ve baskılı olmak istiyor. Kanatlardan oynamadığı için ortadan kısa ve isabetli paslarla defanstaki adam paylaşımını karıştırıyor ve golünü yazıyor. Defans ise takım atak yaparken bile geride çakılı kaldığından, rakibin boş orta saha sebebiyle sık ve az adamla çıktığı kontra ataklar da etkili olamıyor. Sonuçta bu taktiğe karşı çok dikkatli oynamazsanız hezimete uğruyorsunuz. (©2003 Fırat Bekar<FB>:)

Nitro'yu basılı tutmak yerine hızlıca tuşa basıp çekerek kullanın.

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

YENİ MODA: TÜPLÜ ENZO

NFS Underground'da nitroyu basılı tutarak kullanmak yerine hızlıca tuşa basıp çekerek kullanmayı denediniz mi? Oyunu online veya LAN'dan oynadıysanız kesin biliyorsunuzdur da, tek başınıza bitirdiyseniz haberiniz olmayabilir, özellikle draglarda altıncı viteste bile motor patlatacak hıza ve devire ulaşıyorsunuz.

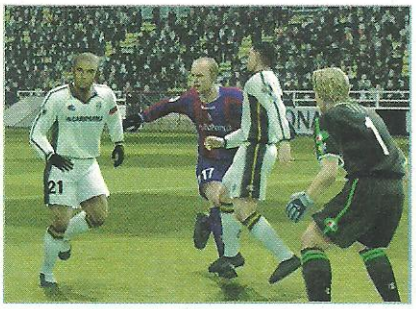
NFSU2'de ise yolda gezen arabalarla kapışmada düz yollardan uzak durun. Dar ve yoğun trafiğe sahip yollara sapın ki rakibiniz çarpsın ve siz kazanın.

kenan9593

PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2/PC)

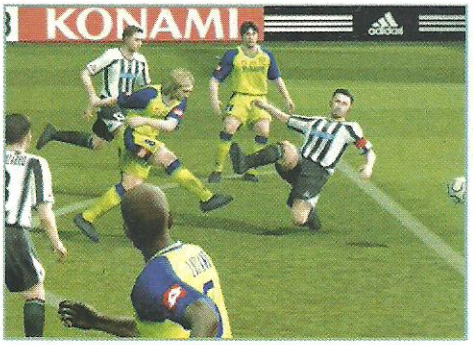
PES 4 PC için de çıkmış olsa da, burada oyunun PS2 versiyonunu baz alarak ipuçları vereceğim. PC'de oynayanlar da bir PS2 gamepad'i veya PC için bir PS2 gamepad çeviricisiyle bu oyunu oynamaları daha iyi olur. Oyunu nasıl daha iyi oynayacağınıza, nasıl uzmanlaşacağınıza dair ipuçları bulacaksınız burada.

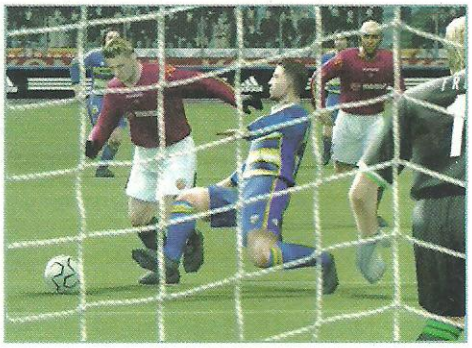
» İlk başta savunmadan başlayalım. X tuşu top rakipteyken kilit bir tuş. Bu tuşta basılı tutarak topa doğru güdümlenebiliyorsunuz. Ancak X tuşu, dengeli kullanılmadığı zaman zarar veriyor. Devamlı basılı tutarsanız, çok kolay çalım yiyebilirsiniz. Hiç basmazsanız, topu çalma ihtimaliniz azalır. Bu yüzden top rakipteyken, rakip futbolcuyla aranıza kısa bir boşluk koyun ve belirli aralıklarla X tuşunda basılı tutup çekin. Rakibin hareketlerini kontrol ederek tuşu kullanın. Bu şekilde ani dönüşlere hazırlıklı olmuş olacaksınız. Dolayısıyla çalım yeme olasılığınız azalacak.



Karşı takım ataktayken defans oyuncularıyla pres yapmak kolay gol yemenize sebep olur

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr





» Savunmada dikkat etmeniz gereken şeylerden biri de Daire, yani çift dalma tuşunun kullanımı. X gibi Daire tuşunun da çok dikkatli kullanılması gerekiyor. Bu noktada dikkat etmeniz gereken şey, rakip futbolcunun topu sürüşü. Rakip topla ilerlerken ona yakın durun ve topu ayağından açtığı anda Daire tuşuna basın. Bu -büyük ihtimalle- topu faulsuz almanızı sağlayacak.

» Karşı takım ataktayken defans oyuncularını seçerek onları ileriye çıkarmak ve pres yapmak da kolay gol yemenize sebep olur. Bunun yerine orta sahadaki oyuncularla topu çalmaya çalışın.

» Topu kontrol etmek, topla ilerlemek kritik konulardan biri. Topu hiçbir zaman R1 tuşuyla kontrol etmeyin. Ve top daha size gelmeden hareketinizi yapın. Bu çok önemli. Top size gelirken bile rakipten nasıl kaçacağınızı düşünün. Uzun bir pas aldınız diyelim. Top size yaklaşırken herhangi bir yöne doğru (aşağıya veya yukarıya, genellikle sahayı diklemesine kesecek şekilde) basın. Bu, olası bir baskıda topu boşa çıkarmanızı sağlayacak. Topla ilerlerken de R1 tuşuna belirli aralıklarla basmanız gerekiyor. Eğer devamlı R1'de basılı tutarsanız, topu kaybetmeniz kolaylaşıyor. Sadece önünüz boş olduğunda R1'e, kontrataklarda ise R1+R2 tuşlarına aynı anda basın. Topu normal sürerkense yukarıya, aşağıya veya çaprazlara doğru manevralar yaparak olası bir baskıya hazırlıklı olun.

» Çalım atmak için ekstradan bir tuş kullanmanıza gerek yok aslında. Kullanabilirsiniz, ancak çok gerekli değil. Yine rakibi kontrol ederek yön tuşlarıyla (veya joystickle) rakiplerinizden kolayca sıyrılabilirsiniz. Bunun için tek ihtiyacınız olan şeyse iyi bir zamanlama. Rakibin üzerinize geldiğini sezdiğinizde hemen yön değiştirmeniz gerekiyor. Bu şekilde çalımlarla aralara girebilirsiniz. Ama ne zaman topu çekeceğinizi bilmeniz gerekiyor. Her şeyden önemlisi, ne olursa olsun topu rakipten uzak tutmalısınız. Kısacası, devamlı rakipten kaçmanız gerekiyor.

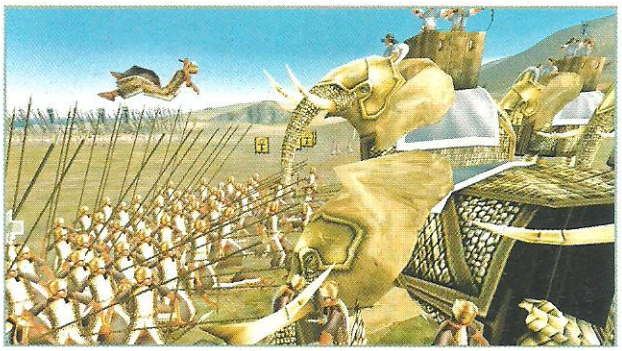
» Ekranda görünmeyen futbolculara pas atma becerisini de edinmeniz gerekiyor kısa zamanda. Pas atmak için, pas atacağınız futbolcunun ekranda görünmesi şart değil. Taktiğinize göre tahmini olarak paslar atmalısınız. Oyun da bu konuda oklarla size yardımcı oluyor zaten. Bu, daha hızlı atağa kalkmanızı sağlayacak.

» Gelelim nasıl gol atacağınıza. Topu kontrol etmek, çalım ve pas atmak size yardımcı olacaktır gol için. Ancak ara paslar, PES 4'te fazlasıyla önemli. Ara pasların PES 3'e oranla daha kolay yerini bulması bir avantaj. Ne var ki bu avantajı iyi kullanmanız gerekiyor. Topu orta sahada kontrol ettiğinizde forvetleriniz defansın arkasına doğru kaçmaya başlıyor. İyi bir zamanlamayla, hem kendi forvetinizi, hem de rakip oyuncuları kontrol ederek L1+Üçgen kombinasyonuyla kaleciyle karşı karşıya kalabilirsiniz. Bunu kullanın, çünkü gol atmanın en kolay yollarından biri bu. Korner veya out çizgisine yakın pozisyonlardaysa bu kombinasyon pek işe yaramıyor. Top genellikle kaleciye gidiyor.

» Şut çekerken mutlaka yüzünüzün kaleye dönük olması gerekiyor. Hayır, bu bir zorunluluk değil. Yüzünüz kaleye dönük olmasa da top kaleye gidebilir, ama bu pozisyonda gol olma şansı çok az. Kaleye dönükken genellikle yarım şiddette Kare tuşuna basarak gol atabilirsiniz. Bunun için yanınızda rakip bir futbolcunun olmaması çok önemli. Çünkü sizi rahatsız edebilir ve vuruşunuzu bozabilir. Şut çekerken bir diğer dikkat etmeniz gereken şeyse, koşma tuşuna basmamak. Bu şekilde de topun kaleyi bulması zor. Kaleciyle karşı karşıya kaldığınız pozisyonlarda ise L1+Kare kombinasyonuyla aşırtma vuruşlar yapabilirsiniz. Tabii kalecinin o an nerede durduğu çok önemli. Yine iyi bir zamanlama gerekiyor aşırtmalar için. ■

kenan9593

GEÇMİŞTEN GELECEĞE TAKTİKLER



Taktiksel ayrıntılar hayat kurtarır

"Işın kılıcımı son anda yerden aldım. Fakat diğer Romalı hamlesini yapmıştı bile. Neyse ki savaş filinin haykırışı ilgisini kısa süre de olsa dağıttı ve keskin kılıçtan son anda kurtuldum."

Tamam, belki bir oyun adına bunların hepsini bir arada bulamayacaksınız ama aşağıda taktiksel açıdan birçoğunu bulabileceksiniz.

ROME: TOTAL WAR

» Roma'yla oynarken daha güçlü ve hızlı birlikleri ucuza almanın püf noktası: En az altı diplomat oluşturarak her birini rakip iki başkente gönderin. Kalan diplomatları da bu şehirler tarafından saldırılan bölgelere (Kuzey İtalya, Yunanistan, Kuzey Afrika gibi) gönderin. Artık yolunuza çıkacak hemen her orduyu ayartacaklardır. Bu yolla birkaç yıl içerisinde yalnızca 800 dinara birçok birliğiniz olacak ki normalde aldıklarınız bunun en az üç katı olacaktır.

» Birçok görevde şu taktik kolayca işinizi görür: Dengeli bir orduyla beraber bir adet süvari birliğini savaşa sürün. Strateji haritasında düşmanı bu iki orduyla çembere alacaksınız. Savaşa asıl orduyla başladıktan kısa süre sonra atlılarınız yapay zekâ aracılığıyla yardıma gelecektir. Ana ordunun süvari birliğini savaş haritasına düşmanı yandan vurabilecek şekilde yerleştirin. Piyade ve okçuları düşmanın üzerine sürün. Yardıma gelecek süvariler düşmanı arkadan çevireceklerdir. Bu üç cepheli savaş düşmanı zor duruma düşürerek zaferinizi ilan edecektir.

» Ailenizden birini kaybetmeden önce gençlerden birine en iyi danışmanları verin ki onu da kaybetmeyesiniz.

» Fethedilen düşman tapınaklarını silah ve zırh upgradelerinde kullanabilirsiniz.

» Bir şehri almak için illa savaş gerekmiyor. İstediğiniz büyüklükte iki ordu oluşturarak bölgeyi kuşatın. Şehrin ordusu büyük bir ihtimalle ordularınızdan birine saldıracaktır. Bu orduyu geri çekin ama diğeriyle kuşatmaya devam edin. Size tekrar sıra geldiğinde geri çektiğiniz orduyla tekrar şehri kuşatın. Buna bir süre devam ettiğinizde şehir teslim olacaktır.

» Campaign modunda tüm dünyayı fethetmek istiyorsanız %50'sini ele geçirince kazandınız mesajı gelir gelmez oyunu kaydedin. Kaydı yeniden yüklediğinizde fethinize devam edebilirsiniz.

» Savaş sırasında ara sıra filleriniz çıldırabilir. Bu durumda canlı tanklarınızı savaş alanından çekerek formasyonla tekrar düşman üzerine sürerseniz muhtemel kayıpları azaltırsınız.

KNIGHTS OF HONOR

» Kraliyet ailesinin fertlerini tüccar olarak kullanarak başkalarına para vermekten kurtulursunuz.

» Paraya ihtiyacınız olduğunda komşularınızla saldırmazlık paktı ve ticaret anlaşması imzalayın. Bunlardan en az dördüyle ticaret yapın. Böylelikle hazineye düzenli para girişi olacaktır.

» Kraliyetin gücü asla fazla düşmemeli. Çünkü antlaşmalarınıza sadık kalmayacağınız zamanlarda güce fazlaca ihtiyaç duyacaksınız. Aksi takdirde isyanlarla boğuşursunuz.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

» Oyunun kurulu olduğu klasörde "Definitions" adlı dosyayı açarak birimlerin hız ve güç gibi değerleri istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Bunu yapmadan dosyanın yedeğini almayı unutmayın.

» Bir yolu kapatmak için Whirlwind'den faydalanabilirsiniz. 3-4 Whirlwind yaparak yoldaki belirli bir bölgeye saldırı emir verin. Uzun menzilli bir saldırı altında kalmadıkça bu noktadan geçenlere sağlam hasar verecektir. Kurtulabilenler zaten şehir savunmasında yok edilecektir.

» Kontrol noktalarını ve Relic'leri daima iki birimle ele geçirin. Birimler ele geçirirken savunma şansları olmadığından bu şekilde zaman kazanırsınız.

STAR WARS: BATTLEFRONT

» Hoth'da AT-AT'lerinizi Snowspeeder'dan korumak için iki AT-AT'yi dipdibe hareket ettirin. Çünkü heybetli AT-AT'yi devirebilmek için asilerin onun etrafını sarması gerekecektir. Fakat yanında ikinci bir AT-AT olduğunda bu manevraları kesinlikle gerçekleştiremezler.

» Bir Jedi'ı öldürmenin en kolay yolu: Uçma yeteneği olan bir araç alarak düşman Jedi üzerine doğru hareket edin. O durunca araçla üzerine inin. Bunu o yeniden spawn olana kadar yapabilirsiniz.

» İkmal deposunun yanında mevzilenen keskin nişancıların mühimmat ve can derdi olmaz.

» Stormtrooper'lar kendilerini en iyi savaş grubu olarak ispatlamışlardır. Bu sınıfın avantajı devamlı yeterli cephaneyle donanmış ve silahlarının zoom özelliğine sahip olmalarıdır. Böylece zoom ile orta uzaklıktaki hedeflere karşı yüksek oranda başarı sağlar.

» Tatooine'de keskin nişancıyla harikalar yaratabilirsiniz. Tepelerin üzerine uçarak güzelce yerleşin. Burada dikkat çekmeden harika manzaralar yakalayabilirsiniz.

» Güçlü zırhlara karşı EMP bombalarının gücünü unutmayın. ■

Bir yolu kapatmak için Whirlwind' den faydalanabilirsiniz.

Göker NURBEYLER gnurbeyler@level.com.tr

kenan9593

SNAKE'TEN SEVGİLERLE

MGS3: Snake Eater

Her Konami oyununda ve Metal Gear Solid serisinde olduğu gibi, MGS3 de binlerce gizlilik barındırıyor –ki hepsini size anlatmak için bir forma gerekir. Onun yerine sizin de uğraşarak bulabileceğiniz veya hiç uğraşmadan buradan öğrenebileceğiniz çeşitli gizliliklere ışık tutmaktır hedefim.

» Start'a basmanızı buyuran ekranda aynı MGS2'de olduğu gibi çeşitli tuşlara basarak ekrandakilerle oynayabilirsiniz. R3 arka plan rengini, L3 arka plan desenini, L1 ve L2 Snake ve düşmanın renklerini değiştiriyor, R1 yakın dövüş görüntülerini hızlandırıyor, R2 bu görüntüleri yavaşlatıyor.

» Oyunun açılışında hangi MGS oyununu sevdiğiniz sorulduğunda MGS2'yi seçerseniz, oyunun başında Snake Raiden maskesi giyecektir.

» Eva ile ilk tanışmanızda R1 tuşuna basarak Snake'in yaramaz yönlerini görebilirsiniz.

» Ortalıkta yayılmış dergilere ateş ederek gizli MGS Clip Art resimlerini görüntüleyebilirsiniz.

» Grodnzyj Grad'da yakalandıktan sonra oyunu kaydetmeniz için bir fırsat verilecek. Bu kayıt işlemini farklı bir dosyaya yapın, PS2'nizi resetleyin ve oyun tekrar açıldığında bu yeni kayıt dosyasını yükleyin. Gizli bir dövüş oyunu açmayı başaracaksınız.

» MK22 Tranquilizer Gun'ı patronları öldürmek için kullanırsanız, her patrondan çok faydalı bir kamuflaj giysisi elde edeceksiniz.

Gothic II

İsmimle konsollar artık bir anılmaya başlamış olsa da, ben de PC'yle fazlasıyla ilgilenen bir kişiyim aslında. Gothic 2 de şu ana kadar oynadığım en sağlam atmosfere sahip oyun olduğundan, onunla ilgili birkaç taktik vermezsem olmazdı.

» Oyunun başında ne yapacağınızı bilmeyen birisi olacaksınız. Ya Mercenary, ya Paladin ya da Mage olma yolunda ilerleyeceksiniz. Buna oyuna başlamadan önce karar verin, zira bir yolu seçtikten sonra geri dönüş yok.

» İlerleyen zamanlarda yan iş olarak mutlaka Alchemist olun, Alchemist'lerle çalışın. Stat'lerinize kalıcı artılar getiren Elixir'leri ancak bu sayede üretebilirsiniz.

» Ortalıkta bulacağınız Dragonroot, Snapperweed ve özellikle King's Sorrel bitkilerini sakın kullanmayın. Onlar mükemmel Elixir'ler yapmak için size yardımcı olacak.

» Fire Mage olma yolunda ilerlediyseniz, altıncı büyü seviyesinde Wave of Death büyüsünü mutlaka alın. Menzili içerisinde, sayısı farketmez, ne kadar düşman varsa tek seferde hepsini indirebiliyorsunuz. Yalnız bu büyüyü Khorinis içerisinde, Merchant's Square'de kullanmayın. Şayet kullanırsanız oyunun kitlendiğine tanık olursunuz.

» Fire Mage'inize hangi büyülerin faydalı olacağını bilemiyorsanız (büyü yaratmak için gereken Rune'lar sınırlı), Large Fireball, Ice Block, Wave of Death, Heal Light Wounds ve Fireball ile tüm oyunu götürebileceğinizi açıklayayım.

» Mercenary Camp'te duran Cipher ejderha avına gitmeden önce, ona tüm eşyalarınızı satıp, onu düelloya davet edip yendikten sonra eşyalarınızı ondan geri alın. Bunu sürekli tekrarlayarak sonsuz paraya ulaşabilirsiniz.

LOTR: The Third Age

Final Fantasy açlığım git gide arttığı şu sıralar biraz beni dizginlemeyi başaran The Third Age'e de göz atalım hemen.

» Elinizin altında bulunacak olan 6 karakterin seviye atladıklarında alacakları puanları hangi alanlara dağıtmanız en makbul? Elegost'u mükemmel nişancı yapmak istiyorsanız Dexterity, güçlü yapmak istiyorsanız Strength'ini doldurun. Hadhod'u Strength, Berethor'u Strength, Idrial'ı Spirit, Morwen'ı Speed, Eaoden'i de Speed ve Strength alanlarında geliştirin.

» Zor bir savaşa girdiğinizde, Idrial'ın kendi üstünde Aura of the Valar ve Haste of the Elves büyülerini kullanmasını sağlayın. Aura ile Idrial tam HP ve AP ile hayata geri dönecek, Haste ile de hızınıza hız katacaksınız.

» Evil Mode'da The Balrog of Moria ile Gandalf ve grubunu temizleyin. Shadowstone'u alın ve bunu Spirit gücü en yüksek karakterinize verin. Bu büyü taşında karanlık tarafın büyüleri bulunmakta ve Wheel of Fire gibi çok güçlü bir büyüye de ulaşılabiliyor.

» Minas Tirith'e gelmeden önceki bölümlerde kayıt noktalarında Travel seçeneğini seçin. Çok başlarda olmamak kaydıyla, orta bölümlerden birini seçin. Çevrede dolaşırken Sauron'un gözü sizi savaşa sürükleyecek. Eğer Ringwraith'lere rastlar ve zaten çok güçsüz olan bu düşmanları yenerseniz, inanılmaz yüksek tecrübe puanı alacaksınız. Minas Tirith'te 10 düşman grubundan alacağınıza eşit derecede!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Uzun seanslardan sonra bulunduğunuz çevreyi bir kaykay parkı olarak görmenize neden olan tek kaykay oyunu ve büyük puanlar için ipuçları.

» Tek komboda büyük puanlar almanızı isteyen görevlerde olduğunuz yerde durun ve eğimsiz bir zeminde Manual yapın. Kaykaycınız kaykayı üstünde durmaya başladıkça hemen Kare, Üçgen ve Yuvarlak tuşlarının kombinasyonlarıyla farklı hareketlere geçin ve bu arada dengenizi de koruyun. Puanınızı X10'a getirecek kadar tuş kombinasyonu yapabildiyseniz, oldukça büyük bir puan da almış olacaksınız.

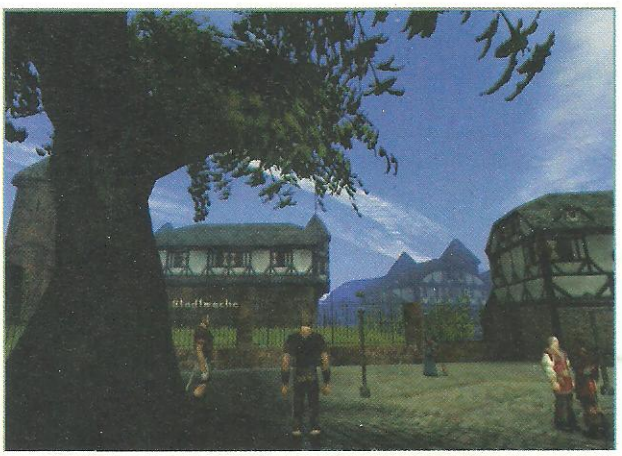
» Dar U rampalarında tek komboda 800bin puan alabilirsiniz. Bunun için yere indiğinizde hemen Revert yapın ve havadayken de sürekli Special'larınızı kullanın. Daha iyi sonuçlar için Focus özelliğini de hep açık tutun.

» Ulaşamayacağınızı düşündüğünüz noktalara Lip Trick yaparak çıkın.

» Çok iyi bir kombo sırasında havadayken yere kapaklanacağınızı anladığınız anda kaykayınızı elinize alın. Yüz üstü iniyor olsanız bile kaykaycınız yere ayakları üstüne inecek ve sayaç süresince ortalıkta koşuşturup kombonuza devam etmenize izin verecektir. ■

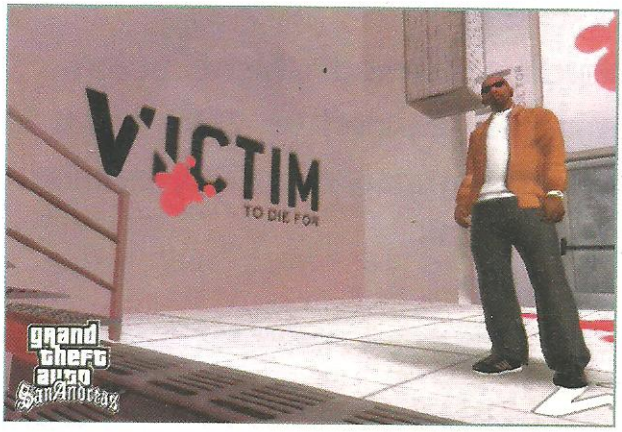
Gothic 2 şu ana kadar oynadığım en sağlam atmosferli oyun.

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr



kenan9593

CJ'İN MELEKLERİ



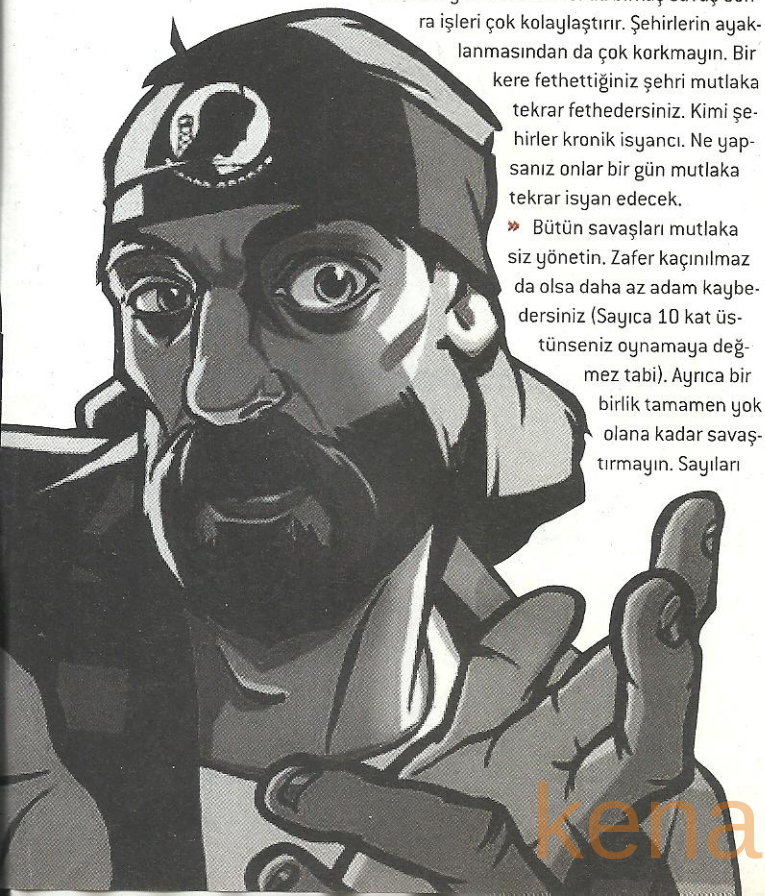
Eğer oyundaki üretim sistemi hoşunuza gittiyse, yeni bir şeyler keşfedip bunları üretmek, çalışıp didinmek hoşunuza gidiyorsa bir guild'a girmeyin.

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Rome Total War

» Oyunda atlılar diğer her türlü birliğe karşı çok güçlüler. Bu yüzden her ordunuzda mutlaka en az 8 atlı birliği bulundurun. Hatta sırf atlılardan oluşan bir birlik bile mantıksız değil. Atlılarda tek dikkat etmeniz gereken mızraklı birimlere saldırmamak. Eğer rakipte çok fazla böyle birlik varsa önce ordunuzu dağıtıp düşmanı çok geniş bir çembere alın. Yaya birlikleri dağıldıklarında güçlerini kaybeder. Daha sonra düşman birliklerinin ortasına bir atlı birliği kaçırın. Dağınık düşman birliklerini tek tek iki taraftan sıkıştırıp yok edin. Burada dikkat etmeniz gereken düşmanın saldırdığı atlıların yem olarak beklerken diğer birliğin arkadan hücum etmesi. Bu taktiği en iyi uyguladığım savaşta maksimum sayıda atlıdan oluşan birlikle maksimum sayıda mızraklı bir birliği tamamen yok edip sadece 30-40 adam kaybetmiştim.

» Ordularınızı ele geçirdiğiniz şehirlerde çok uzun süre tutmayın. Arkadan sürekli ucuz piyadelerle destekleyin ve bunlar yetiştikçe orduyu yeni bir saldırıya sürün. Bu sayede hem hızlı yayılırsınız hem de pahalı askerlerden daha az üretmeniz gerekir. Elbette sefere çıkan asıl ordunun deneyiminin artması da birkaç savaş sonra işleri çok kolaylaştırır. Şehirlerin ayaklanmasından da çok korkmayın. Bir kere fethettiğiniz şehri mutlaka tekrar fethedersiniz. Kimi şehirler kronik isyancı. Ne yapsanız onlar bir gün mutlaka tekrar isyan edecek.



» Bütün savaşları mutlaka siz yönetin. Zafer kaçınılmaz da olsa daha az adam kaybedersiniz (Sayıca 10 kat üstünseniz oynamaya değmez tabi). Ayrıca bir birlik tamamen yok olana kadar savaştırmayın. Sayıları tehlikeli şekilde azalırsa hemen geri çekin. Sonuçta birlikleri yeniden üretmek, retrain etmeye göre çok daha zahmetli ve deneyimleri çok önemli.

» Romalılarda Archer Auxilia, Mısırlılarda ise Pharoah's Archers çok kritik birimler. Bunların menzili çok uzun ve kuşatmalarda duvarın üzerine dizilmiş düşman okçularını temizleyebiliyorlar. Bu birimleri düşmandan önce yapmak bir süre hayatı çok kolaylaştırıyor.

» Savaşlarda birinci amacınız daima düşmanı bozguna uğratıp kaçırmak olsun. Çünkü kaçmaya başladıkları an arkalarına atlılarla takılıp toptan yok edebiliyorsunuz. Bozgun yaratmanın en kolay yolu bütün atlıların aynı anda farklı kollardan hücum etmesi. Eğer zayıf piyade birlikleri varsa dayanma şansları olmayacaktır. Ama her piyade birliğine iki atlı birlik ile saldırın. O piyadeler dağılınca biraz geri çekilip sıradakine saldırın. Eğer düşmanda güçlü ağır piyade birlikleri varsa bunları uzun süre yürütüp yormak bu arada da oklayıp bunaltmak atlı saldırısına vakit geldiğinde işinizi çok kolaylaştıracaktır.

A Tale In The Desert

» Eğer oyundaki üretim sistemi hoşunuza gittiyse, yeni bir şeyler keşfedip bunları üretmek, çalışıp didinmek hoşunuza gidiyorsa bir guild'a girmeyin. Guild oyunu çok kolaylaştırdığından mücadele hissini azaltıyor. Ama tek başına oynayabilmek için yine de sosyal bir çevreye sahip olmak ve sık sık ticaret yapmak gerekiyor.

GTA: San Andreas

» Bir çete savaşı başlattığınızda savaştığınız mahallenin kenarında kıyısında olmamaya bakın. Düşmanın haritaya girdiği noktadaysanız anında 4-5 kişi ateşe başlayıp canınıza okuyorlar. Onlardan uzak durun ve üzerinize koşarken tek tek vurun. Ayrıca onların haritaya girdiği noktada zırh veya sağlık çıkıyor bunları toplamayı unutmayın.

» Lastiklere ateş etmek de silah deneyimi arttırıyor. Park etmiş bir arabanın lastiğine bütün cephanenizi boşaltarak yeteneğinizi yükseltebilirsiniz.

» Yangın söndürücüler ateşe değil ateşin çıktığı yere doğru püskürtülür. (Elbette bu gerçek hayatta da işinize yarayabilecek bir ipucu...)

Silent Storm: Sentinels

» Oyunda en büyük maharet tüfek yeteneğiymiş ve açık alanda çarpışmalar daha kolaymış gibi görünebilir. Bana sorarsanız ne büyük maharet stealth. İyi eğitimli bir komando kimsenin ruhu duymadan düşmanın yanına sokulup katanasıyla bir turn'de üç kişiyi kesebilir. Ayrıca Panzerklien'lar ile kapışırken Stealth ateş açmadan yakın mesafede düşmanın yerini kontrol ederken, diğer adamlarınız uzak mesafeden çok rahat çalışabilir.

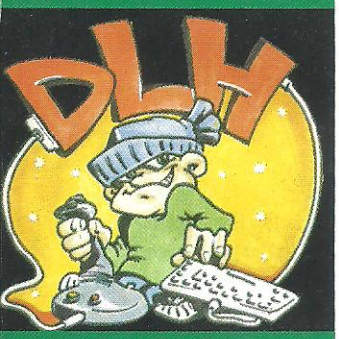
» Size dörtlü paketler halinde görevler sunulsa da bunlardan ancak üçünü seçebiliyorsunuz. Eğer oyunu ikinci kez oynamaya niyetiniz yoksa 4 görevden 2'sini bitirdikten sonra save edin. Üçücüyü oynadıktan sonra bu save'i açıp diğer görevi de oynayabilirsiniz. ■

kenan9593

LEVEL ÖZEL STRATEJİ USTASI CD'Sİ

Bu CD sayesinde oyunlarda çözülmedik hiçbir bölüm kalmayacak. Güncellenmiş hile arşivleri ve 2004 Level Strateji Ustası PDF'lerinin eklenmesiyle bu CD, oyunlardaki en büyük yardımcınız olacak.

LEVEL ÖZEL: Strateji Ustası CD'sini kullanmak için, CD'yi CD/DVD sürücünüze yerleştirin. Arabirimin çalışması için gerekli bir HTML dosyası çalıştırılacaktır. "Modül Kuruldu" uyarısını aldıktan sonra OK'leyip geçin.
Arabirimde göreceğiniz üç ana bölüm var. Bunlar



HİLE ARŞİVLERİ:

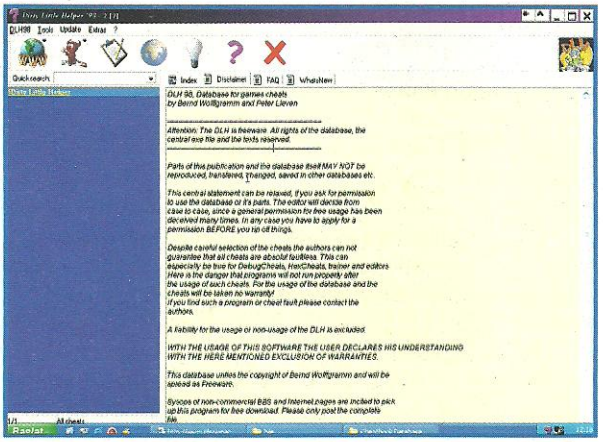
Dirty Little Helper Güncellenmiş 2004 hile modülleriyle binlerce oyunun her türlü hilesini içeren Dirty Little Helper tam çözüm ve hileler konusunda en büyük yardımcınız.

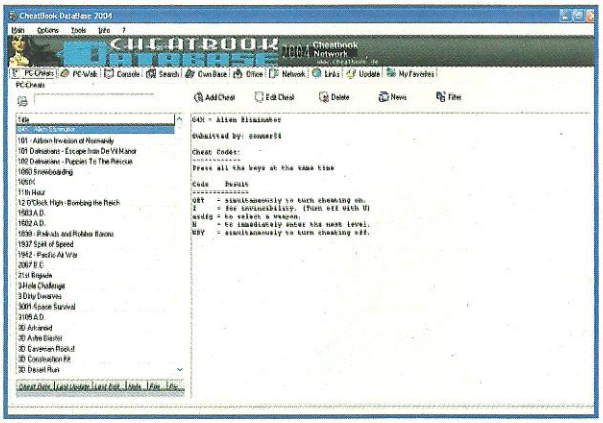
Cheat Book 2004 Archive DLH varken Cheatbook'a ne gerek var diyorsanız, demeyin. Gelişmiş arama motoru, sürekli güncellemesinin yanı sıra neredeyse tüm sistemlere, hatta DVD'lerin gizlerine kadar DLH'de olmayan birçok avantaja sahip bir hile arşivi programı Cheat Book 2004.

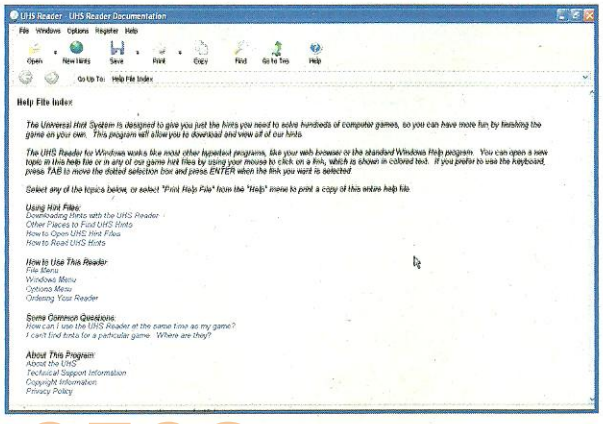
Universal Hint System Gelmiş geçmiş bütün adventure ve önemli RPG'lere tam çözüm hazırlanan UHS, tam bir hile programı değil. Takıldığınız yerlerde, oyun zevkini bozmayacak şekilde 9 aşamalı bir "tüyo" sistemi. Her verilen tüyo, bir öncekinden daha açıklayıcı oluyor ve böylece takıldığınız yerleri istediğiniz kadar "tam çözüme bakarak" geçiyorsunuz. Tek eksisi, 2 aylık sınırlı kullanıma sahip olması ve kayıtlı kullanıcı olmazsanız oyunların UHS tam çözümlerinde en son sayfalara bakamamanız. En önemli adventure'ların UHS tam çözümlerini de CD'mizde bulabilirsiniz.

2002-2004 TAM ÇÖZÜM ARŞİVİ

2004 yılında Level dergisinde yayınlanmış Strateji Ustası bölümlerinin de eklenmesiyle, 3 yıllık bir PDF arşivini bu özel sayımızda sizlere veriyoruz.







kenan9593

intel inside HT
pentium 4

Intel® Anakartları
GÜVENİLİR ALTYAPI

Sıkı tutunun !

Yeni Intel® Marka Anakartların Gücüyle Sisteminizde Olağanüstü Performa

Intel® D925XCV
"Culver City"

- Dolby® 7.1 ses
  Tüm Dolby® standartları ile uyumlu ilk 8 kanal on-board ses çözümü !
- Dual DDR-II 533
  Günümüzün en yeni ve en hızlı bellek standardı !
- PCI Express x16
  Yeni grafik standardı
- 4 port S-ATA + Matrix RAID

Intel® D915PBL
"Battle Lake"

- Dolby® 7.1 ses
  Tüm Dolby® standartları ile uyumlu ilk 8 kanal on-board ses çözümü !
- Dual DDR-II 533
  Günümüzün en yeni ve en hızlı bellek standardı !
- PCI Express x16
  Yeni grafik standardı
- 4 port S-ATA + Matrix RAID

Intel® D915GAV
"Avalon"

- 6 Kanal IHD ses
  Yüksek kaliteli 6 kanal ses
- Dual DDR 400
- PCI Express x16 + GMA900
  On-board DirectX 9.0!
  224MB hafızalık devrimsel onboard çözümü
- 4 port S-ATA

Intel® D865PERL
"Rock Lake"

- 6 Kanal AC'97 ses
  Soundmax4XL destekli AC'97 ses
- Dual DDR 400
- AGP 8X
- 2 port S-ATA

Intel® Control Center

Burn-in Mode, Stress Test, System Info gibi araçlarla Windows ortamında kolay performans optimizasyonu

*Sadece D925XCV, D915PBL ve D865PERL ile

www.intel.com/go/dcc

Intel® Audio Studio

Aktif ses iyileştirme, Dolby® Digital Live seçenekleri ve EAX ayarları ile ses sisteminizi istediğiniz gibi şekillendirin !

www.intel.com/design/motherbd/software/ias/ias_overview.pdf

Ultra-Violet SATA kabloları*

20$ değerinde karanlıkta parlayan 4 adet SATA kablosu ücretsiz !

* Sadece D915PBL ve D925XCV ile

LANDesk System Manager*

IT Yöneticilerinin sistem yönetim ihtiyaçları için web arayüzü üzerinden detaylı sistem yönetimi, sistem envanteri, uzaktan yönetim araçları, sistemdeki değişikliklerde otomatik uyarı.

* Sadece 915 ve 925 çipsetli Intel anakartlar ile

Intel® Desktop Utilities*

Isı ve fan hızı kontrolü, disk birleştirme, backup, donanım testi. Hepsi tek bir arayüzde karşınızda !

* Sadece 915 ve 925 çipsetli Intel anakartlar ile

ortak Armada iş ortaklarına özel alışveriş sitesi.

ArmAdA

© 2003 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium ve Pentium III Xeon Intel Corporation tescilli markalarıdır. Tüm markalar sahiplerine aittir. Dolby, Dolby Laboratuvarlarının tescilli markasıdır.

Türkiye Distribütörü
Armada Bilgisayar Sistemleri San. ve Tic. A.Ş
Abide-i Hürriyet Cad. No:286 34381 Şişli/İstanbul
İstanbul: +90-212-230 89 80
Ankara: +90-312-473 10 20
İzmir: +90-232-441 36 37
www.armada.com.tr

kenan9593

PHILIPS

Philips LCD Monitör Serisi, sizin dünyanız için tasarlandı.

Yaşam tarzınıza uyacak bir monitör bulmak artık sandığınızdan daha kolay. Philips'in yeni LCD monitör serisi, tasarım ve performans arasındaki hassas dengeyi kuruyor.

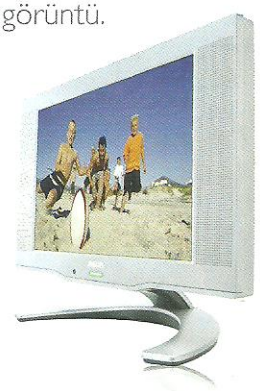
170T4FS - 17" Geniş Ekran LCD Monitör/TV

1280x768 max. çözünürlük, Entegre TV Tuner, 0.288 x 0.288 mm, 600:1 Kontrast, 450 nit Parlaklık, Stereo Hoparlörler, Uzaktan Kumanda.

170X4FS - 17" LCD Monitör

1280x1024 max. çözünürlük, 0.264 x 0.264 mm, 400:1 Kontrast, 260 nit Parlaklık, Stereo Hoparlörler, Sıfır Parlak Nokta Hatası Garantisi, Lightframe™ ile daha parlak görüntü.

Philips monitörler 3 yıl yerinde garantilidir!



170T4FS
17" Geniş Ekran LCD Monitör/TV

170X4FS
17" LCD Monitör

arena
www.arena.com.tr
0212 364 64 64
www.arena.com.tr

boğaziçi
'beklentilerinizi karşılar'
0212 217 29 29
www.bogazici.com.tr

hızlı sistem
Taze teknoloji
0212 671 10 71
www.hizlisistem.com.tr

kenan9593